GAMERS

ANO II - Nº 10 - R$ 3,80

ESCALA

PROGAMES

FATAL FURY 3
Mais um sucesso da SNK para o Saturn

ULTIMATE MK3
Todos os Golpes

NIGHTS
Barbarizando no Saturn

FADE TO BLACK
Do PC para o Playstation

BOMBA! BOMBA! BOMBA!

Chegou o 64 Bits da Nintendo

E MAIS...
Olympic Summer Games, Skeleton Warriors, Top Gun, Int. Track & Field

COD. 76.140001

ISSN 1413-1471

O TERROR
ESTÁ POR UM FIO.

DISQUE:

0900 789 089

LIGUE E APAGUE A LUZ.
(SE VOCÊ TIVER CORAGEM.)

24h por dia, 7 dias por semana.
Apenas R$ 2,95 por minuto.

Venha para o lado negro da comunicação. Disque *Terror Por Um Fio*, a linha para quem gosta de emoções fortes. Você vai ser sugado pelas trevas, e entrar em ligação direta com as profundezas. Mas cuidado, porque quem entra na linha corre o risco de jamais conseguir voltar. Ponha o telefone sobre uma bíblia antes de ligar. Alho, crucifixo e água benta também são recomendáveis. Desaconselhado para cardíacos e ultrasensíveis. Não nos responsabilizamos por chamadas feitas à meia-noite. Essa é uma ligação direta e radical com o submundo da Transilvânia.

TERROR POR UM FIO

ESCALA

EDITORA ESCALA

DIRETOR: Hercílio de Lourenzi

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSULTORES

Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Colaboradores
Luciano Motta Filho (jogos)
Mário Câmara (multimídia)

Jogos e Textos
Fabio Santana de Souza

Editor de Arte
Fabio Santana de Souza

Direção de Arte
Walquiria Panicacci

Diagramação
Walquiria Panicacci

Publicidade
José Donizete de Paula
☎ (011) 3641-0444

Capa
Rogério Fantin

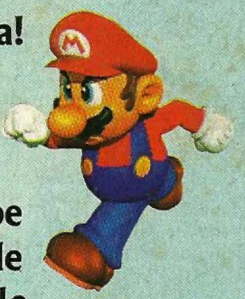
Bureau
QUADRA

Distribuição
DINAP

GAMERS

É uma publicação mensal da
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

EDITORIAL



Extra! Extra! Extra! Acabou a espera! Depois de tanto adiamento, depois de anos de expectativa, finalmente o Nintendo 64 foi lançado no Japão e começa a chegar no Brasil. Nossa equipe que não é boba tratou de avaliar o novo console assim como os primeiros games: Super Mario 64 e Pilotwings 64. Como já era de esperar o novo console e os seus jogos são de outro mundo, começa-se assim uma nova era no mundo dos video games.

Para não ficar de fora o Saturn traz mais uma pancada de lançamentos, como vem acontecendo no decorrer do ano. Ultimate Mortal Kombat, o arcade do momento, foi convertido para o console da Sega numa versão prá lá de animal como também está Fatal Fury 3, outro jogão de lutae para animalizar mesmo, nada melhor do que Nights. A SNK também marca presença na revista com o seu já conhecido Art of Fighting 3.

Infelizmente, depois de arrasar em Tekken 2 e Resident Evil, o Playstation deu uma pausa este mês, mas não passou em branco - Fade to Black até que vale a pena.

Nesta edição histórica você ainda tem a continuação da estratégia de Super Mario RPG e os jogos Olímpicos para não deixar saudades das olimpíadas que quem sabe as próximas nos presenteie com mais 64 bits.

GAMERS

ÍNDICE

Todo o sangue do arcade agora no Saturn, confira todos os golpes (pag. 31)

Em ritmo de olimpíadas a Konami lança um game de esportes sensacional (pag. 45)

SEÇÕES

PRÓ-DICAS 05
GAME NEWS 09
ESPAÇO DO LEITOR 12
FLASH GAME 14
AVALIAÇÃO NINTENDO 64 16
MULTIMÍDIA 48

NINTENDO 64

SUPER MARIO 64 19
PILOTWINGS 64 24

SNES

SUPER MARIO RPG 28

SNES/MEGA

OLYMPIC SUMMER GAMES 30

SATURN

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 31
FATAL FURY 3 34
NIGHTS 38

PLAYSTATION/SATURN

SKELETON WARRIORS 41

PLAYSTATION

THE KING OF FIGHTERS 95 42
FADE TO BLACK 43
TOP GUN 44
INT. TRACK & FIELD 45
ART OF FIGHTING 3 46

Depois do Saturn, é a vez do Playstation ganhar TKOF95 (pag. 42)

Mario e Pilotwings fazem sua estréia no novo console da Nintendo (pag. 19 e pag. 24)

Entre no mundo dos sonhos com Nights (pag. 38)

PRÓ-DICAS

X-MAN
CHILDREN OF THE ATOM - SATURN

Jogue com Joggernaut
Primeiro entre com o truque para jogar com Akuma (logo abaixo) no Modo Verso. Depois da luta escolha continue e na Tela de Seleção aperte ↖ duas vezes bem bem rápido. Juggernaut aparecerá no segundo toque se o truque entrar corretamente
Jogue com Akuma - Inicie o game e, na tela de escolha de personagens faça o seguinte para o controle 1: deixe o cursor sobre Spiral por 5 segs. e depois 1 seg. sobre Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine e Omega Red, exatamente nesta ordem, depois deixe 5 segs. sobre Silver Samurai e aperte os botões A, C e Z ao mesmo tempo. Para o controle 2, deixe 5 segs. em Storm, depois 1 seg. sobre Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai e aí é só deixar 5 segs. sobre Spiral e apertar os botões A, C e Z juntos.

FIFA '96 SATURN
Pause o game em qualquer momento do jogo e selecione Options para entrar com um ou todos os códigos da lista. Depois que cada código tiver entrado e acessado, você ouvirá um click.
Para utilizar os códigos você deve sair do Menu de Opções e pressionar A para acessar o Menu de Opções Secretas.
Use o direcional para ativar ou desativar cada opção.

Códigos de Opções Secretas

Barreiras Invisíveis	BBBZAAAZ
	(SEM LATERAL)
Bola Curva	ZABZBB
Super Força	ZAZZZZZZZZ
Super Goleiro	AAAAAZZZZZ
Super Ataque	AAAAAZB
Super Defesa	ZZZZZBZ
Shotout	AZABAZ
Stupid Team	AZBAZB
Dream Team	AAZZBBAA

SPOT GOES TO HOLLYWOOD - MEGA DRIVE
Muitas vidas para Spot
Troque a 6ª letra na password por um número. Comece o jogo e veja com quantas vidas você termina.
Aqui estão algumas passwords de fase.
JINGFTKWS
LBPGVDRO
HY7QUUB7
YDGKVMUC
J6NVLDHY

DONKEY KONG COUNTRY - SUPER NES
50 Vidas - Coloque o cursor sobre a opção "Erase Game" e faça a sequência: B, A, →, →, A, ←
Music Test - Com o cursor no "Erasure Game", aperte ↓, A, →, B, Y, ↓, A, Y. Use o botão Select para mudar as músicas.
Modo 2P Competition - "Erase Game" e faça B, A, ↓, B, ↑, ↓, ↓, Y.
Bonus Round - Aperte ↓, Y, ↓, ↓, Y durante a introdução do game.

THE NEED FOR SPEED - PLAYSTATION
Corra na pista Lost Vegas, com o Warrior Car e no Rally Mode.

Lost Vegas - Vá para o Tournament Mode e digite a password "TSYBNS", Depois aperte Start e use o direcional para encontrar a pista.
Warrior Car - Faça o truque para a Lost Vegas, saia do Tournament Mode e entre no Single Race Mode, Head to Head ou Single Race. Aperte L1, L2, R1 e R2 enquanto seleciona o seu carro.
Rally Mode - Acione a pista Lost Vegas, saia so Tournament Mode e vá para o Single Race Mode, Head to Head ou Time Trial. Aperte L1+R1 enquanto seleciona a sua pista no Race Location.
No-Mercy Mode - Acione a pista Lost Vegas e, na tela Race Type coloque o cursor sobre o modo Head to Head, aperte L1+R1 juntos e depois Start.
Arcade Mode - Acione a Lost Vegas e, na Race Location vá para o item nº de voltas.Pressione e segure L1+R1.

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

(Siga as instruções da Gamers Edição 8 para Playstation, da 9 para Saturn e detone neste acessório que facilita a sua vida.)

PLAYSTATION

TWISTED METAL

Invulnerabilidade	801A1914 0080
Homing Missiles Infinitos	801A1C04 0002
Power Missiles Infinitos	801A1C06 0002
Tag Missiles Infinitos	801A1C08 0002
Rear Missiles Infinitos	801A1C0A 0002
Rear Flame Infinita	801A1C0E 0002
Minas Infinitas	801A1C10 0002
Oil Infinito	801A1C12 0002
Tire Spikes Infinitos	801A1C14 0002
Specials Infinitos	801A1C16 0014

JUMPING FLASH

Master Code	D0008520 1000
Energia Infinita	D00B0000 0D18
	80138114 00C8
	D00B0000 1658
	80139840 00C8
	D00B0000 0DEC
	8013495C 00C8
	D00B0000 0DF0
	8013AF44 00C8
	D00B0000 1664
	8013D328 00C8
	D00B0000 1504
	801321FC 00C8

FIFA 96

Jogador 1 sempre com 10	80016CD2 000A
Jogador 2 sempre com zero	80016CD4 0000
Tempo Infinito	80016CC0 0000

RAYMAN

Master Code	D0008534 40A0
Vidas Infinitas	801E4D50 0060
Recuperar Energia	801F6200 0002
Mega Glover Power	800AE9C8 0D0D

ZERO DIVIDE

Master Code	D00CA7D4 2400
Invulnerabilidade para Jogador 1	80110B3C 00D0
Invulnerabilidade para Jogador 2	801118C0 00D0
Congelar Tempo em 59 segundos	800E8968 0700

DOOM

Invencibilidade	800A881C 0001
	800A8814 0001
	800A8810 0064
Mega Rapid Fire	800A88E0 0001
Might Vision on	800A8830 0001

KRAZY IVAN

Shields Infinitos	800C4CD0 0064
	800C4CD4 0064
	800C4CD8 0032
	800C4CDC 0032
	800C4CE0 0032
	800C4CE4 0032
	800C4CE8 0032
	800C4CEC 0064
Specials Infinitos	8008D1B4 0005
	8008D1B8 0003
	8008D1BC 0001
	8008D1C0 0001
	8008D1C4 0001
	8008D1C8 0001

JOHNNY BAZOOKATONE

Vidas Infinitas 800B5A94 0009

IN THE HUNT

Tempo Infinito 8007D96E 0086
Vidas Infinitas 800DCD48 0005

WIPEOUT

Ativar Rapier Mode D01F701A 0001
801F701A 0101

Ativar Níveis Extras
no Rapier Mode D01F701A 0101
801F7046 0101

EXTREME GAMES

Energia Infinita 8007A270 0500
Velocidade sempre 60mph 8007B1A2 0050
(Apenas com Rollerblades)
Dinheiro Infinito 801E9014 09D8

ROAD RASH

Dinheiro Infinito ..... 800DAD40 FFFF

KILEAK - THE DNA IMPERATIVE

Energia Infinita 800B6294 03DE
Shields Infinitos 800B6298 03E8
Wales Ammo Infinita 800B62C8 01EF

WARHAWK

Lok-on Missiles Infinitos 801B8A44 0008
Rockets Infinitos 801B8A42 0064
Swarm Missiles Infinitos 801B8A46 0012
Plasma Cannons 801B8A48 2003

PHILOSOMA

Vidas Infinitas 800E7CA4 0002
Créditos Infinitos 800E7D28 0003
Invulnerabilidade 800E7F60 0004
Buster Grenades Infinitos 800E7F5C 0003
Vulcan no Máximo 800E7D0C 0002
Laser no Máximo 800E7D0E 0002
A-Break no Máximo 800E7D10 0002
Rav-B no Máximo 800E7D12 0002
Srn Missiles 800E8004 0002
Mrm Missiles 800E8004 0001

SATURN

STREET FIGHTER: THE MOVIE

Master Code	F6000914 C305
Energia Infinita para Jogador 1	16050A86 0070
	1605099A 0070
	1605099C 0070
Energia Infinita para Jogador 2	16050E26 0070
	16050D3A 0070
	16050D3C 0070
Jogar com Akuma	16050C9E 0707

VIRTUA FIGHTER 2

Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Permite Luta fora do Ringue	160E0068 004F
Energia Infinita para Jogador 1	160621B8 00A0
Baixa Gravidade	160E007A 0024
Mega Chute	160E007A 0000
Lute Contra Dural	160E0002 0A0A

SHINOBI LEGIONS

Master Code	F602ADD4 C305
	B6002800 0000
Mega Pulos	160EA2CE 0000
Invencibilidade	160EA2FC FFFF
Shurikens Infinitos	160252DA 0063
Energia Infinita	160EA2CA 0030
	160252B0 0030
Vidas Infinitas	160252B8 0009
Thunder Dragons Infinitos	160252BE 0001

DARK LEGENDS

Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Energia Infinita para Jogador 1	1609FE2C 0080

SEGA RALLY CHAMPIONSCHIP

Master Code	F600914 C305
	B6002800 0000
Tempo Infinito	160B0536 9911
Sempre no Super Carro	160AA80A 0201
Velocidade Máxima	160B038A 8DBC

OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME

Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Nitros Infinitos	3025CDF5 0014
Missiles Infinitos	3025CDF7 0014
Cash Infinito	1025CDFC 0090
Armor Infinita	1602A898 0069
Clones/Car Infinitos	3025CDFA 0033

ASTAL

Master Code	F60B6C12 C305
Energia Infinita	360DBD38 0005

PANZER DRAGON

Master Code	F6000914 C305
Energia Infinita	1607FB08 0100
Créditos Infinitos	16084BAA 0005

BUG

Master Code	F6017588 C304
Vidas Infinitas	0602556E 0009
Energia Infinita	0602552E 0009

NBA JAM T.E.

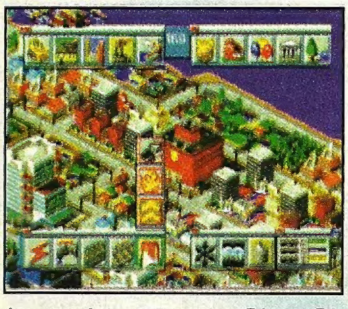
Master Code	F6000914 C305
	B6002800 0000
Jogador 1 sempre com 9	1606C002 0009
Jogador 2 sempre com 0	1606C00A 0000

GAME NEWS

Playstation
Rayman 2 - UBI Soft
Aventura - CD
Previsto para o final do ano nos States

Um dos games mais coloridos de todos os tempos está de volta. A UBI Soft está preparando a continuação de Rayman. Ainda não se sabe muito sobre este game, mas Rayman 2 terá muito mais animações que o original. Desta vez os gráficos serão texturizados ao invés de pintados à mão, como na primeira versão. É bom que a UBI Soft acelere a jogabilidade, que era meio lenta na primeira versão.

Playstation
Sim City 2000 - Maxis
Estratégia - CD
Previsto para o final do ano nos States



Depois de fazer o maior sucesso no PC, a Maxis lançou Sim City 2000, um dos melhores games de estratégia de todos os tempos, para Saturn, e deixou o Playstation na mão. Agora, depois de muito tempo, Sim City 2000 finalmente vai fazer a sua estréia no console da Sony. Em Sim City 2000 você assume o controle total de uma cidade, você constrói as ruas e estradas, coloca as casa e prédios em seus devidos lugares, constói verdadeiros parques industriais e ainda tem que se preocupar com água, esgoto, meios de transporte, superpopulação, índices de criminalidade, poluição e todos os problemas de uma cidade de verdade. Sim City 2000 é super complexo e quem sonha em ser prefeito um dia não pode perder este game.

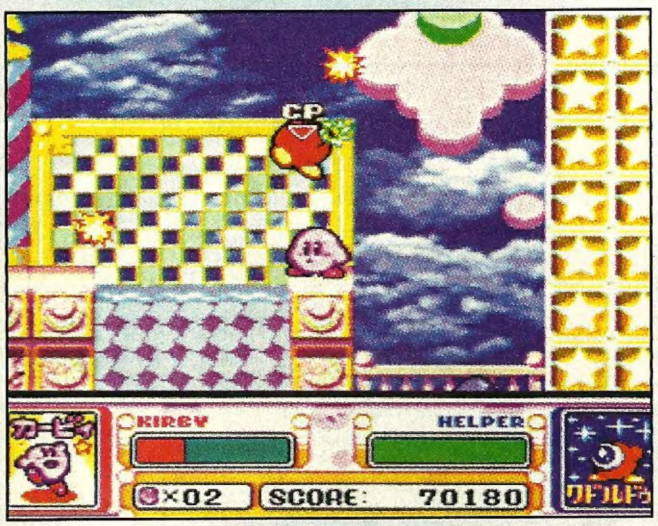
Playstation
Discworld 2 - Psygnosis
Adventure - CD
Previsto para o final do ano nos States

A Psygnosis finalmente resolveu lançar a continuação de Discworld, um adventure prá lá de engraçado. Você terá que controlar o mago atrapalhado Rincewind novamente. O enredo desta continuação ainda não foi divulgado, mas se for algo parecido com o primeiro game, prepare-se para dar várias gargalhadas. Os gráficos de Discworld são no estilo desenho-animado, com uma qualidade ótima. Discworld 2 será lançado primeiro para PC e só depois para Playstation. Quem curtiu a primeira versão não pode perder esta continuação de arrasar.

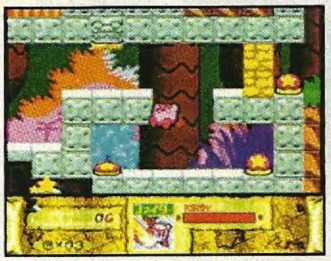
Playstation
Batman Forever - Acclaim
Ação - CD
Previsto para o final do ano nos States

Mais um bat-game, bat-detonante que chega para arrasar no seu bat-Playstation. O game é baseado na versão Arcade, que não deve ter chegado ao Brasil ainda. Batman enfrenta seus piores inimigos no estilo Final Fight, mas ao invés de ficar apenas dando porradas, chutes e alguns agarrões, como na maioria dos games do gênero, você pode dar combos animalescos para detonar os canalhas. Os gráficos e a animação dos personagens é excelente.

Super Famicom
Kirby Super Star - Nintendo
Ação / Aventura - 32 Mega
Previsto para o final do ano no Japão



Kirby está de volta em seu game mais inovador. Depois de se aventurar no Game Boy e Nintendinho, Kirby volta para o Super Famicom (Super NES japonês). Desta vez, com 32 mega de memória, Kirby vai se aventurar em 8 jogos diferentes, isso mesmo, 8 jogos em 1. Três já estão disponíveis logo que você liga o console, são: Spring Breeze, Dyna Blade e The Great Cave Offensive. Você pode acessar mais dois,



Revenge of the Meta Knight e Milky Way Wishes, quando você termina pelo menos dois dos primeiros jogos. Os outros também são secretos e você vai descobrir conforme o seu progresso no jogo. Kirby continua engolindo os inimigos para ganhar suas habilidades. Há uma infinidade de inimigos diferentes, ou seja, armas para Kirby que não acabam mais. O game terá diversão de sobra, assim como seus antecessores. Neste pode confiar, qualidade Nintendo.

Arcade / Neo Geo
The King of Fighters 96 - SNK
Luta - N/D
Previsto para o final do ano nos States e Japão

A SNK, umas das melhores softhouses em matéria de games de luta 2D, finalmente vai lançar a versão 96 de um dos seus melhores games de luta. The King of Fighters 96 terá um total de 27 lutadores e você terá 2900 possibilidades para montar o seu próprio time. A SNK ainda não divulgou as imagens do game, mas espera-se algo realmente excepcional. Fiquem ligados para mais informações deste, que é um dos games de luta mais esperados do ano.

Saturn
Tempest 2000 - Interplay
Tiro - CD
Previsto para o final do ano nos States

Após a morte do Jaguar, o console de 64 bits "ilusórios" da Atari, a Interplay vai lançar um dos games mais populares do falecido console. Tempest 2000 traz a jogabilidade dos antiqüíssimos games, com gráficos animais. Você controla uma nave e deve detonar os inimigos espaciais para coletar power-ups e melhorar a sua nave. Bem simples e divertido. Há também fases bonus secretas para você descobrir. Boa pedida para os fãs do gênero.

Nintendo 64
Mortal Kombat Trilogy - Williams
Luta - 64 Mega
Previsto para o final do ano nos States

Mortal Kombat, que já chegou em sua quarta versão com Ultimate MK3, ganha agora uma versão que mistura elementos de UMK3 e MK2, os dois melhores da série. Todos os estágios das duas versões estarão presentes, assim como a tonelada de personagens, inclusive alguns secretos, antes inacessáveis. Pela primeira vez, lutadores como Baraka e Raiden vão enfrentar inimigos como Cyrax e Stryker. Todos os antigos personagens que estão de volta em Mortal Kombat Trilogy ganharão novos golpes, combos, Finish Moves e tudo o mais. Com toda a potência do Nintendo 64, o game promete gráficos excepcionais e um som perfeito e o que é melhor, sem load time, como no Saturn ou Playstation. O game também será lançado para Playstation e promete fazer muito sucesso entre os MK maníacos.

Nintendo 64
War Gods - Williams
Luta - 64 Mega
Previsto para o final do ano nos States

O primeiro arcade de luta em 3D da Williams, que ainda nem saiu, já tem a sua estréia marcada no Nintendo 64. War Gods combina elementos de Toshinden e Mortal Kombat, com combos, golpes e muito sangue. Os lutadores são deuses da guerra, que lutam entre si para decidir quem é o maioral, bem original não? Os lutadores e os cenários são produzidos com polígonos texturizados com uma nova tecnologia de textura de pele digital, que aumenta ainda mais o nível de realismo do game. Você tem liberdade total de movimentos pelas arenas 3D. Mais um game de luta que promete arrasar no 64 bits da Nintendo.

Playstation
Star Gladiator - Capcom
Luta - CD
Previsto para o final do ano nos States

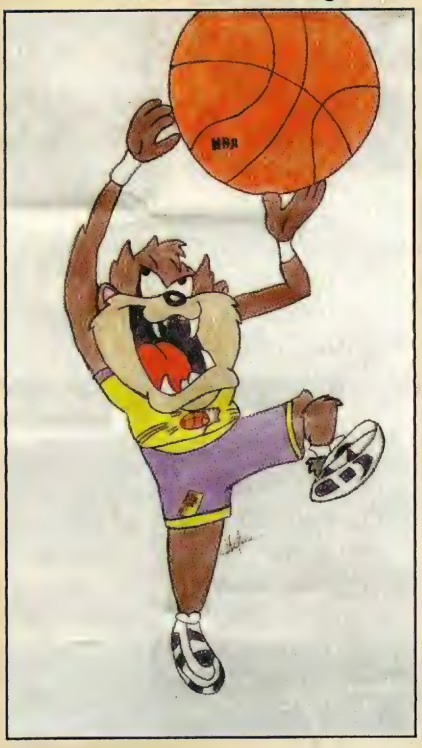
O primeiro game de luta em 3D da Capcom finalmente ganha a sua versão para Playstation. Você pode escolher entre 10 lutadores, cada um com sua própria arma. Star Gladiator possui efeitos gráficos impressionantes, como transparências e efeitos de luz e reflexão. A animação é ótima, flui com uma perfeição nota dez. O ambiente é um futuro distante, onde somente os robôs sobreviveram para decidir o destino da terra.

Playstation
Quake - GT Interactive
Tiro 1ª Pessoa - CD
Previsto para o início de 97 nos States

Tudo começou com Wolfentein 3D para PC, que foi uma revolução e divertiu milhares de jogadores. Depois veio Doom, que fez um sucesso estrondoso no mundo inteiro. O último clone do gênero que fez um enorme sucesso foi Duke Nukem 3D. Mas agora Quake chega para detonar todos. A versão para PC você confere na seção Multimídia desta edição. A versão para Playstation só no comecinho do ano que vem. Quake usa mais polígonos que em Doom e também uma resolução bem superior. Os efeitos de luz, sombra e vários outros fazem o ambiente de Quake parecerem super realistas. O som também é de arrasar. Quake provavelmente será a próxima bomba de diversão a estourar no seu Playstation. Fique de olho.

ESPAÇO DO LEITOR

FERAS NO TRAÇO



Heleno Pereira de Almeida
Juiz de Fora - MG

Fábio Tomio Mitsuzaki
Jundiaí - SP

Fiquei sabendo que no Japão já existe um sistema via Internet para Saturn. Será lançado o mesmo sistema para o console americano? E se for, será lançado no Brasil? E quanto custará?
Adorei e achei completíssima a edição especial da Gamers sobre DK2 com cenas detalhadas e todos os itens escondidos do jogo. Com esta obra prima e minha habilidade, deixamos K. Rool no chinelo. Sou tão fã de Donkey Kong que tenho até um pendurado no vidro do carro.

Francisco de Assis Longobardi Arena - Mogi das Cruzes - SP

É verdade sim Francisco, só que por enquanto só nos Estados Unidos ao preço de 199 dólares. Não há previsão de lançamento no Brasil. Agradecemos os elogios.

GAME DO MÊS

Como já era de se esperar,seria muito difícil algum outro Game competir com os do Nintendo 64, e até que Nights da Saturn é animal, mas Mario 64 o baixinho recordista em vendas da Nintendo, foi realmente o melhor jogo deste mês em nossa opinião.

Clube novo no pedaço

E aí, como vai a revista super fantástica?
Eu tenho 12 anos de idade, estudo na 7ª série A e amo a revista Gamers. Se publicarem a minha carta ficarei grata. Falem mais do MK3.
Escrevo para avisar que estou montando um clube para falar sobre video game. Meu video é o Mega Drive III. O nome do meu clube é "Fantastic Games". Todo mês vou mandar jornaizinhos e prêmios "Fera". Mandem seus records para serem editados. Quem quizer participar é só escrever para:
Aline Morais C. Reis
Praça da Saúde, nº 209 - Centro
CEP 65108-000 Arixá - MA
Mandar 2 fotos 3x4, dados pessoais completos, o nome do console e R$ 1,00 para o clube. Adorei escrever para vocês e até breve. Tchau!

Está publicada Aline e se você prestar atenção, praticamente em todas as edições nós falamos sobre MK porque é o assunto do qual mais chegam cartas.

Prezados senhores:
Aí vão algumas dúvidas sobre o jogo Residente Evil.
1º - Não tenho memory card. Quero saber se existe alguma alteração usando o memory card além de poder salvar o jogo?
2º - Já encontrei as chaves: Armor, Shield, Sword. Só que existem algumas portas que pedem a chave Helmet e não posso continuar o jogo. Onde posso encontrar essa chave?
3º - No andar superior existe uma porta onde tem um painel numérico. Existe um código para essa porta? Se não existe, o que fazer para abrí-la?

Wagner da Costa e Silva e Jorge Luiz Lima Ferreira - PR

O memory card só serve mesmo para salvar o jogo, você deve ter confundido com o game Shark que é o acessório para Playstation e Saturn e serve para alterar o jogo, quanto as outras perguntas, basta você seguir a estratégia completa do jogo na edição número 9 da Gamers e você não vai ter mais com o que se preocupar.

PASSATEMPOS

De qual game é a imagem?

Neste passatempo, nós altermos a imagem de um game desta edição. Descubra qual é este game se for capaz.

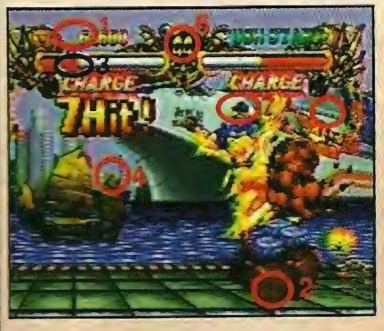
DIFICULDADE

RESPOSTAS DA EDIÇÃO ANTERIOR

DESCUBRA QUAL É O GAME

Se você acertou, parabéns. A imagem é do Wipeout da página 30.

JOGO DOS SETE ERROS



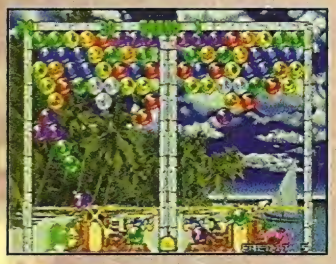
1- Falta o nº 2 antes do 6 no marcador de energia
2- Falta detalhe na jarra
3- Barra de enegia maior
4- Falta a bandeirinha do barco
5- Detalhe no navio
6- Tempo 44 ao invés de 41
7- Cor do boné do personagem

DE ONDE VEIO ISTO

Este é fácil né. Foram ajuntados elementos de quatro jogos muito conhecidos: Street Fighter: The Movie, Duble Dragon, Slam'n Jam e The King of Fighters 95.

FLASH GAME

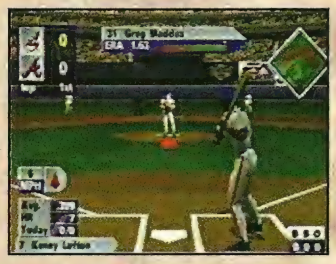
Playstation
Bust - a - Move 2
Puzzle
Acclaim



Gráficos 6
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 9

Sentindo falta de bons games de Puzzle para o Playstation? Então chegou a hora de detonar em Bust - a - Move 2, um game diferente de Tetris (até que enfim). Você vai atirando bolinhas coloridas para o alto da tela e deve colocar bolas da mesma cor junto das outras para ir eliminando-as e ferrando com o oponente. Se você gosta do gênero, corra atrás.

Playstation
Triple Play 97
Baseball
Electronic Arts



Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

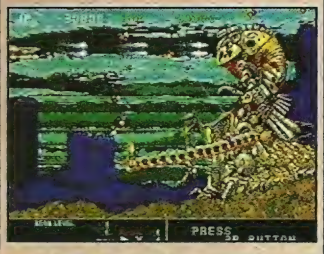
O game de Baseball de sucesso da Electronic Arts chega aos 32 bits. Esta versão para Playstation conta com gráficos animais e jogadores com uma movimentação bem realista. Você tem controle total sobre os jogadores. O game permite até 8 jogadores simultâneos. Todos os estádios foram renderizados em 3D a partir dos modelos reais. Prato cheio para os fãs do esporte.

Playstation
Motor Toon GP 2
Corrida
Sony

Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 9
Diversão 9

O game de corrida mais escrachado do Playstation finalmente ganha a sua merecida continuação. Nesta segunda versão, os gráficos melhoraram ainda mais e o som está arrasador. A jogabilidade é de primeiríssima qualidade, demais mesmo. Você pode sacanear os adversários jogando bombas, pulando e aprontando várias outras surpresas. Diversão de alta qualidade.

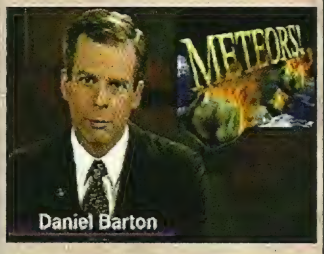
Saturn
Metal Black
Tiro Espacial
Ving



Gráficos 6
Som 7
Jogabilidade 9
Diversão 9

Gosta de games de tiro? Então está aí uma ótima opção, Metal Black. Quem é fã do gênero já sabe que a Taito produz os melhores games, mas como a empresa já não faz mais games, a softhouse Ving resolveu adaptar este sucesso da Taito nos arcades para o Saturn. O game não tem gráficos ou som maravilhosos, mas a jogabilidade é ótima e tem diversão de sobra.

Saturn
Shockwave Assault
Tiro Espacial
Electronic Arts



Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

Se você gosta de games espaciais com um bom enredo Shockwave Assault veio em boa hora. O game já foi lançado para 3DO e Playstation, mas só agora chegou para Saturn. Os gráficos continuam bons, assim como o som e a jogabilidade. Se você babou com as versões anteriores ou tem curiosidade de saber como é o game, vá fundo, Shockwave Assault é uma boa opção.

Saturn
Gun Griffon
Tiro 1ª Pessoa
Sega

Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

Se você tem um Saturn e ficou babando com Krazy Ivan do Playstation, pode ficar tranqüilo que a sega já preparou um game bem legal no mesmo estilo, é o Gun Griffon. O game tem gráficos, som e jogabilidade na média, nada excepcional. Você controla um robô animal, super equipadão e sai detonando tudo que vem pela frente. Quem gosta do gênero vai adorar.

Saturn
The Need for Speed
Corrida
Electronic Arts

Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 9
Diversão 9

Este é mais um que demourou para desembarcar no 32 bits da Sega. The Need for Speed já fez o maior sucesso no 3DO, PC e Playstation. Esta versão para Saturn é tão boa quanto a versão Playstation, ou seja, animal demais. Os gráficos perderam um pouco de qualidade em relação ao console da Sony, mas a jogabilidade e a diversão continuam detonantes. Jogue e confira.

Saturn
Wrestlemania
Luta-Livre
Acclaim

Gráficos 7
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

Depois de arrasar nos arcades, Mega, Super NES, Playstation e até no PC, Wrestlemania finalmente vem para detonar no Saturn também. Todos os lutadores estão presentes, assim como os seus golpes animais. Os gráficos são apenas bons, levando-se em consideração que é um sistema de 32 bits em CD. A jogabilidade continua boa. Quem já gostava das versões anteriores pode detonar tranqüilo no Saturn.

Saturn
Road Rash
Corrida
Electronic Arts

Gráficos 8
Som 9
Jogabilidade 9
Diversão 9

Saudades do Road Rash do Mega? Inveja do Road Rash do Playstation? Não se preocupe, a Electronic Arts finalmente resolveu lançar a versão deste game arrasador para o Saturn. O game é baseado na versão para Playstation. Os gráficos estão um pouco mais granulados, mas mesmo assim são muito bons. O som é ótimo, com rocks pauleiras cantados e tudo o mais. A jogabilidade continua ótima e a diversão em alta.

Saturn
Baku Baku Animal
Puzzle
Sega

Gráficos 7
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 9

Os amantes de Tetris já têm mais uma opção para detonar, Baku Baku Animal é o mais novo clone de Tetris. Só o esquema de jogo que muda um pouco, do alto da tela vão caindo peças com alimentos e animais, você deve encaixar as peças corretamente para dar o alimento certo para cada animal. O coelho come cenoura, o cachorro come osso, o panda come bambu, o macaco come banana e o ratinho come queijo. Dá para fazer verdadeiros combos se você der sorte. Diversão garantida.

Saturn
NBA Action
Basquete
Sega

Gráficos 8
Som 9
Jogabilidade 8
Diversão 9

Quem estava esperando um bom game de basquete para Saturn já pode enlouquecer com NBA Action. Como a maioria dos games da nova geração, você pode escolher vários ângulos de visão diferentes. Os gráficos são bem detalhados e o som Surround é animal. Você pode criar seus próprios jogadores à vontade. Uma ótima opção para quem curte games de basquete.

TOP GAME
LOCADORA • VÍDEO • GAME • CD

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO

PANASONIC
3DO
O 32 bits com mais de 200 jogos disponíveis

LOCADORA DE GAMES

SUPER NES

THE Best play Here
Nintendo

SATURN

VENDAS DE APARELHOS, FITAS E ACESSÓRIOS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

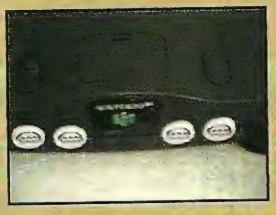
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

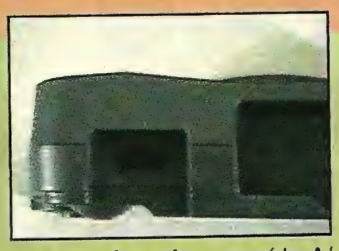
TOP GAME MOEMA
Loja 2: Av. Ibijaú,180 - SP - Tel: (011) 543-3304
TOP GAME PINHEIROS
Loja 1: Rua Purpurina, 390 - SP - Tel: (011) 212-5319

AVALIAÇÃO DO NINTENDO 64

ACABOU A ESPERA

Há alguns anos, a Nintendo anunciou que havia fechado um acordo com a Silicon Graphics para desenvolver o primeiro console de 64 bits da história, que na época foi batizado de Project Reality. Depois de algum tempo a Nintendo divulgou algumas imagens inacreditáveis, mostrando do que os computadores Silicon Graphics são capazes de fazer com uma arquitetura de 64 bits. O tempo foi passando e o nome do console foi mudado para Ultra 64. Mais um tempinho depois, a Nintendo lançou os dois primeiros games baseados na placa do Ultra 64 para Arcade, Cruis'n USA e Killer Instinct, mas como a placa ainda era um protótipo, tinha "apenas" 32 bits. Por várias vezes a Nintendo anunciou a data de lançamento do console e por várias vezes adiou o lançamento. No mês de novembro de 95, a Nintendo mudou o nome do console de novo, para Nintendo 64, e exibiu o console ao público pela primeira vez na Shoshynkai Show no Japão, e ainda confirmou uma data para o lançamento mundial simultâneo para 23 de abril. Novamente a data foi adiada, dia 23 de junho no Japão e 30 de setembro no resto do mundo. Mas desta vez a Nintendo não decepcionou os milhões de jogadores que estavam loucos para ver a máquina. No domingo, dia 23 de junho o Nintendo foi lançado no Japão e de lá os aparelhos vieram para o Brasil. O console chegou com Mario 64 e Pilotwings 64, dois jogos apenas, mas que já mostram do que o console é capaz. Jogar estes games é uma experiência maravilhosa, gráficos jamais vistos em nenhum console da atualidade, som de CD, jogabilidade perfeita e diversão que não acaba mais. Nos games atuais de 32 bits, você consegue ver os pixels das texturas de um objeto quando a imagem se aproxima muito, já no console da Nintendo, você não vê um pixel, mesmo com zoom no máximo, o que é incrível para os padrões da atualidade, essa qualidade gráfica não era possível nos consoles atuais, como o Saturn ou o Playstation. O som é impressionante, uma qualidade de CD em cartuchos de 64 mega. O joystick é super inovador. Sua empunhadura é perfeita em qualquer uma das possibilidades de segurá-lo. Há três pontos para segurar, o da esquerda tem um direcional comum, igual ao do Super NES, o da direita contém os botões, agora o do meio tem a maior inovação, o 3D Stick, um tipo de direcional que reage conforme a pressão que você faz, isso proporciona uma jogabilidade incrível, ótima mesmo. Na parte de baixo do joystick ainda tem o botão Z e uma entrada para o Memory Card. O console já vem com entrada para 4 controles, assim não precisa de adaptador, como o Mega, Super NES, Saturn ou Playstation e é bem compacto e pesado. Há uma entrada para expansão de memória RAM, na parte de cima do console, próxima à entrada do cartucho. Na parte de trás, somente a saída de audio/vídeo, igualzinha a do Super NES (inclusive o cabo A/V também é igualzinho), e a enorme entrada para a fonte. Na parte de baixo do console há uma saída que ninguém ainda sabe exatamente para que serve, mas há boatos de que o Disk Drive será aclopado abaixo do aparelho por esta entrada. O Disk Drive será um acessório que funcionará assim como o Sega CD para o Mega Drive, mas ao contrário dos outros consoles, não usará CDs, e sim disquetes de 3/4", desenvolvidos pela Nintendo e Silicon Graphics. Cada disco poderá armazenar até 64 Megabytes ou 512 Megabits, 8 vezes a memória usada em Donkey Kong Country do Super NES (32 Megabits), é maior também do que o maior cartucho de Neo Geo, o Real Bout Fatal Fury, com o absurdo de 346 Megabits, é quase a capacidade de um CD. Mas há várias diferenças entre o Disk Drive e o CD, a velocidade de para achar dados e transferir para a memória interna é absurdamente mais rápida no Disk Drive, e o DD ainda permite salvar dados no próprio disco, ao contrário do CD. A Nintendo já fechou acordo com várias Softhouses de peso e promete que os jogadores não terão falta de bons games. Se você ficou babando com tudo isso, então marque a data, dia 30 de setembro nos States e também no Brasil, segundo a Playtronic.





Aqui, você confere a saída A/V do Nintendo 64, igualzinha a do Super NES.

Na parte de baixo do Joystick ainda tem o botão Z.

Os botões L e R estão na parte de trás do joystick, assim como no Super NES.

Há três formas possíveis de segurar o joystick no Nintendo 64

Mão esquerda no 3D Stick e direita nos botões. Posição usada em Mario 64 e Pilotwings 64.

Mão esquerda no direcional comum e direita nos botões. A posição clássica usada no Super NES.

Mão esquerda no direcional comum e direita no 3D Stick. Posição ótima para games de corrida e esportes, segundo a Nintendo.

O console já vem com entradas para até quatro joysticks.

Na parte de baixo do Joystick tem uma entrada para Memory Card.

Esta é a entrada da fonte, enorme não?

A enorme fonte já encaixada no aparelho.

Um close na entrada na parte de baixo do console.

Este é o Nintendo 64 visto por baixo, há uma entrada, provavelmente para o Disk Drive.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS DO NINTENDO 64

Data de lançamento: já disponível no Japão, 30 de setembro nos States e Brasil.

Especificações de Hardware

Processador Central: CPU de 64-bit RISC com clock de 93.75 MHz.

Memória: RAMBUS D-RAM 36-Mbit; transmissão máxima de velocidade 4.500 Mbit por segundo.

Co-Processadores: SP (Processador de gráficos e som) e DP (processador de prodrução de pixels) incorporados; clock de 62.5 MHz.

Resolução: 256 x 224 à 640 x 480 pontos; suporta modo interlaçado livre de tremulações.

Cores: suporta até 32-bit de cores no padrão RGBA; saída de vídeo de 21-bit de cores.

Funções de Processamento Gráfico:

Z Buffer
Anti-aliasing
Textura mapping Realista:
Interpolação Tri-linear mip-map
Mapeia Ambiente
Correção de perspectiva

Dimensões: 25,68 cm de largura x 19 cm de comprimento x 7,29 cm de altura (dimensões máximas).

Peso: 990 gramas.

Controle: Esquema exclusivo com 3 pontos de agarre e 3D Stick, permitindo movimentação do personagem completamente em 3D.

Capacidade máxima de armazenamento: 64 MB ou 3 discos magnéticos de 3/4".

Especificações Técnicas do Nintendo 64 DD (Disk Drive)

Preço Médio: o preço ainda não foi confirmado, mas a Nintendo afirma que será abaixo do preço do console.

Data de lançamento: a data ainda não foi divulgada pela Nintendo, mas espera-se a estréia do acessório na Shoshinkai Show no Japão em Novembro deste ano.

Apresenta:

Drive de alta velocidade e grande capacidade de armazenamento que se encaixa na parte de baixo do Nintendo 64, com discos de 3/4" colocados pela parte da frente do Drive.

Os discos magnéticos de alta densidade armazenam até 64 Megabytes de memória (aproximadamente 16 vezes a memória do game Donkey Kong Country para Super NES, que continha 4 Megabytes ou 32 Megabits).

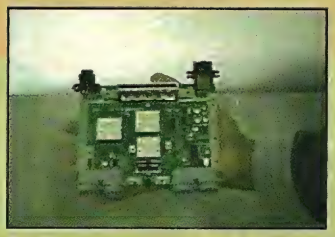
Pela primeira vez, os jogadores poderão salvar dados diretamente no disco. Pode-se alterar e salvar personagens, configurações de Joystick e muito mais.

Tempo de acesso:

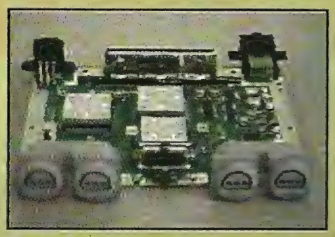
Tempo médio de busca de dados (o tempo que leva para achar arquivos específicos) 150 ms (millisegundos).

Taxa de transferência de dados (o tempo que leva para levar o arquivo da origem para a memória interna) de 1 MB/s.

Inclue 1 ou 2 MB para expansão de memória RAM, que são conectados na entrada da parte superior do console e aumenta a capacidade tanto dos games em Disk Drive quanto os de Cartuchos.



A placa do console é tão pequena que cabe na palma da mão.



Este é o Nintendo 64 por dentro, complexo e compacto.

Na parte superior do console encontra-se esta entrada para expansão de memória RAM.

Os controles avulsos têm cores variadas.

Este é o cartucho do Super Mario 64, compacto, pesado e com 64 mega de memória.

Comparação de tamanho entre os cartuchos de Super Famicom (à esquerda), do Nintendo 64 (no meio) e de Mega Drive (na direita).

Compare o tamanho dos consoles. O Playstation (no alto à esqueda), o Saturn (à direita) e o Nintendo 64 (à esquerda).

O 3D Stick é uma inovação realmente arrasadora. Ele reage conforme a pressão que você faz.

TECNOFAX

SUPER NINTENDO - NINTENDO - MASTER SISTEM - PHANTOM SISTEM - BIT SISTEM - HI TOP GAME - JAGUAR - MEGA DRIVE - SEGA SATURN - NEO GEO - PLAYSTATION - ULTRA 64

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

Assistência Técnica Especializada em Video Games, Acessórios e Componentes Nacionais e Importados

Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 2 Anos.

Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo Japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

Destravamos Nintendo Americano - S/NES - S/Famicon - Mega Drive - Genesis - Saturn PLAYSTATION

Temos modulador de RF para Mega Drive Japonês, Transcoder Interno e Externo para Playstation

Transcodificação de Sega CDX, Jaguar, 3DO, Playstation, Sega Saturn em 2 Horas (2 Anos de garantia)

Adaptadores para Cartuchos Super Famicon e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX INCLUSIVE PARA CONSERTOS

Modulador RF Playstation e Saturn Transcodificamos TV's

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP01207-OOO - São Paulo - S.P.
Fone/Fax: (011) 222-1471

MARIO ESTRÉIA COM TUDO NO NOVO CONSOLE DA NINTENDO

SUPER MARIO 64

Quem não se lembra das aventuras do baixinho bigodudo no Nintendinho de 8 bits? Mario ganhou o seu primeiro game em 85, criado pelo mago dos games, Shigeru Miyamoto, que fez um sucesso estrondoso e vendeu milhares de cópias no Japão e States. Depois o game ganhou várias continuações e Super Mario Bros. 3 foi o primeiro game a atingir a incrível marca de 7 milhões de cópias vendidas. Logo no lançamento do Super Famicom (o Super NES japonês), Super Mario World já saiu detonando, com gráficos super inovadores e um som incrível (naquela época, é claro), além de uma jogabilidade excelente e muita diversão. Recentemente, no seu aniversário de 10 anos, Mario ganhou mais um game para Super NES, Super Mario World 2: Yoshi's Island, que foi mais um arraso. Mario sempre foi um sucesso, com games cada vez mais inovadores e divertidos, mas agora com a chegada do novo console de 64 bits a Nintendo realmente passou dos limites, Super Mario 64 é simplesmente inacreditável.

O game mostra do que a Nintendo é capaz de fazer com a potência do Nintendo 64. Os gráficos são maravilhosos, com um nível jamais visto em nenhum outro console da atualidade.

Todos os personagens do game são feitos em 3D, assim como as enormes fases. Diferente dos sistemas de 32 bits, nos quais você pode ver os pixels na textura dos objetos em um zoom mais aproximado, em Mario 64, assim como nos outros jogos de Nintendo 64, você não vê nenhum pixel (aqueles quadradinhos que aparecem quando a imagem se aproxima bastante), mesmo no zoom máximo. Você pode escolher entre vários ângulos de visão, entre o ponto de vista da nuvenzinha que carrega uma câmera e segue Mario por toda parte ou de um ponto de vista mais aproximado do bigodudo, você pode também rotacionar à vontade e escolher entre vários níveis de zoom. O som do game também é demais, com uma qualidade de CD, e olha que o game é em cartucho. Tem músicas dos antigos games de Mario remixadas e também algumas inéditas, mas é pena que algumas músicas se repitam em várias fases. Os efeitos sonoros são ótimos e bem variados.

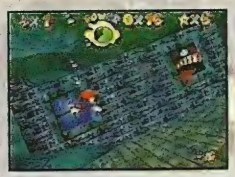
A jogabilidade proporcionada pelo joystick do Nintendo 64 é simplesmente arrasadora, com uma precisão incrível. Você controla Mario através do 3D Stick do joystick, e pode andar ou correr conforme a pressão que você faz, ou seja, se você quiser andar bem devagar para não cair de uma ponte estreita, basta segurar o 3D Stick levemente na direção desejada, agora se você quiser fugir de uma bomba que vai explodir, é só segurar com a pressão máxima. Mario também tem vários outros movimentos e pode fazer até combos, apertando o botão B várias vezes seguidas. Os inimigos são bem variados e você vai encontrar até velhos conhecidos em uma versão 3D. Há várias fases espalhadas pelo game, inclusive secretas e bonus, em cada uma você deve pegar estrelas para ter acesso à outras fases. Na primeira fase, por exemplo, há 6 estrelas, umas fáceis de pegar, outras bem escondidas. Os chefes de fase também são animalescos, como o monolito gigante da segunda fase, ou até o próprio Koopa, que você encontra algumas vezes pelo game.

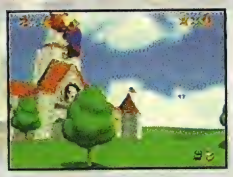
A Nintendo acertou em cheio mais uma vez, Super Mario 64 já é um clássico, com seus gráficos incríveis, som arrasador, jogabilidade perfeita, fases enormes e [illegible] que

NINTENDO 64			
SUPER MARIO 64			
NINTENDO	64 MEGA		
AVENTURA	1 JOGADOR		
GRÁFICO	99	JOGABILIDADE	98
MÚSICA	94	DIFICULDADE	89
EF. SONOROS	93	ORIGINALIDADE	96
DIVERSÃO	97	CLAS. FINAL	96

CRÍTICA

A Nintendo acertou novamente. O game é fantástico, com gráficos de primeira, jogabilidade excelente e muita diversão.





Comandos

A	Pular, Nadar
A, A	Pulo Duplo
A, A, A	Pulo Triplo
A segurado	Pendurar em Grades
→, ← + A	Pulo Invertido
B	Bater
B segurado	Carregar Objetos
A, B	Voadora
A, Z	Pulo Terremoto
Z	Agachar
Z + direcional	Andar Agachado
Z segurado, A	Pulo Mortal
Z segurado, B	Rasteira
Correndo, Z, A	Pulo Longo
Correndo, Z, B	Carrinho
R	Alternar ângulo de visão entre a nuvenzinha ou Mario
▲	Aproximar ângulo de visão
▼	Afastar ângulo de visão
◀	Mudar ângulo de visão para a esquerda
▶	Mudar ângulo de visão para a direita

Este bichinho segue Mario por toda parte. É por ele que você muda os ângulos de visão.

O bigodudo só quer saber de sombra e água fresca.

Os efeitos de profundidade do game são animais.

Não dá para ver os pixels da textura mesmo com o zoom no máximo

Para entrar nas fases, basta pular dentro dos quadros.

Em cada fase você deverá pegar um certo número de estrelas.

Suba a montanha com cuidado para não ser esmagado.

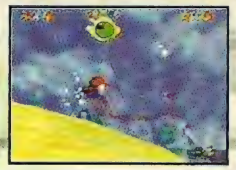
No alto da montanha você vai enfrentar o primeiro chefe do game.

O cara é meio bobão, é só dar uns olés, pegá-lo por trás e jogar.

Depois de derrotar o chefe bobão você ganha a sua primeira estrela.

Com esta estrela você poderá abrir a porta para a próxima fase.

Cuidado para não ser esmagado nesta parte.

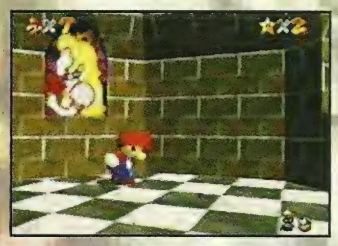


Passe com cuidado por pontes estreitas como esta.

Suba neste enorme poste e você ganha uma vida lá no alto.

Mais um chefão de fase para você detonar.

Para detonar este chefe, chegue perto dele e espere ele se jogar, então suba nele e detone com um pulo terremoto.

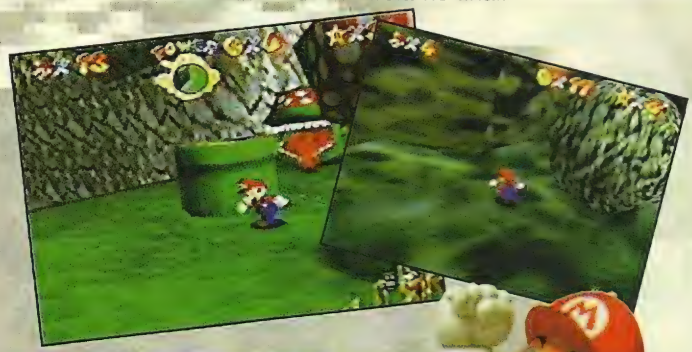


Agora você vai entrar em uma fase de bonus animalesca.

Descendo nesta rampa a milhão, fique esperto para pegar uma vida no caminho e a estrela no final.

Na fase do gelo, entre pela chaminé logo no começo para descobrir uma fase secreta.

Nesta fase secreta tome cuidado para não cair. Lá embaixo tem uma estrela.



Lembra daquele pingüim que você encontrou no começo da fase? Leve-o para sua mãe e ganhe uma estrela.

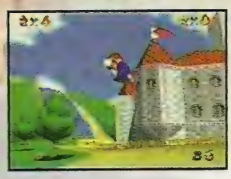
Nesta sala, entre nesta passagem secreta com o pulo duplo e você encontra mais uma fase secreta.

Pegue todas as moedas vermelhas para conseguir a estrela nesta fase secreta.

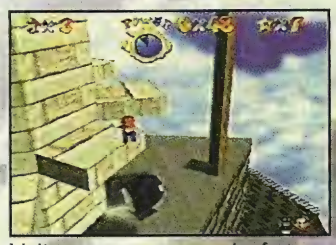
Desça na direção do navio afundado e pegue moedas para não perder o fôlego.

Abra primeiro o baú do fundo, depois o da esquerda, direita e por último o da frente para ganhar mais uma estrela.

Voltando para a primeira fase, você terá que apostar uma corrida com esta tartaruga até o topo da montanha.



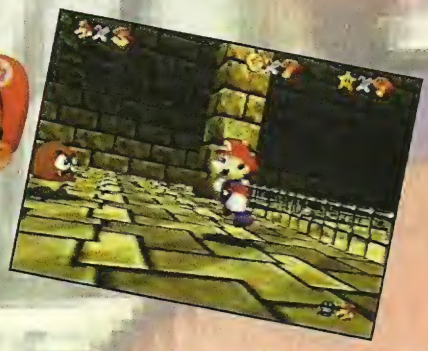
Se você chegar primeiro, a tartaruga vai dar mais uma estrela.



Volte para a segunda fase e suba nesta torre que apareceu no lugar do segundo chefe, para conseguir uma estrela.

Somente com 8 estrelas você pode entrar nesta porta.

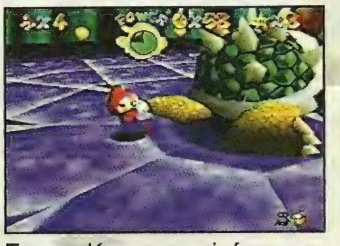
Cuidado para não se queimar com as rajadas de fogo.



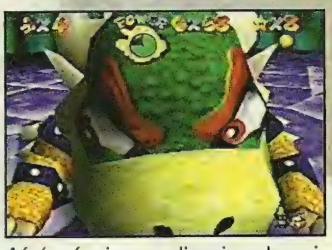
Tem um longo caminho até chegar lá no alto.

É difícil se equilibrar em cima destas pirâmides.

Agora você terá o primeiro encontro com seu velho inimigo.



Espere Koopa cuspir fogo, então pegue-o por trás segurando o botão B.



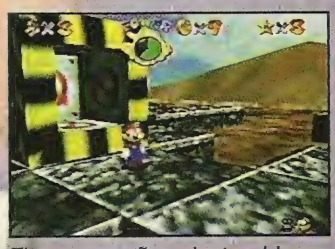
Aí é só girar o direcional rapidamente e depois apertar o B novamente para jogar o lagartão para longe.

Faça este esquema três vezes até detonar com o Koopa.

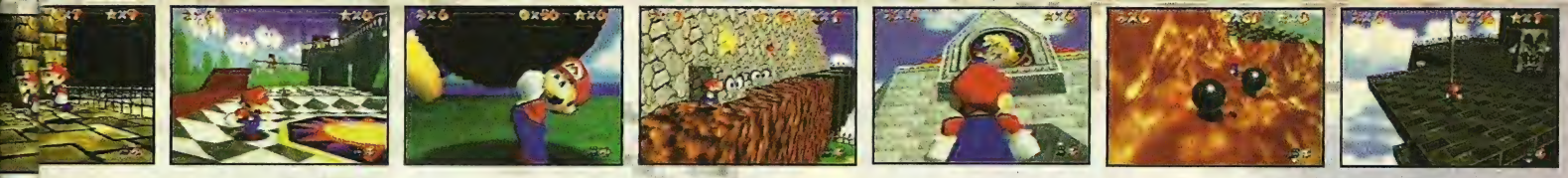
Derrotando Koopa você ganha a chave para o subterrâneo do castelo.

Depois de conseguir a chave, volte e use-a nesta porta.

Entrando por esta parede você encontra a fase do deserto.



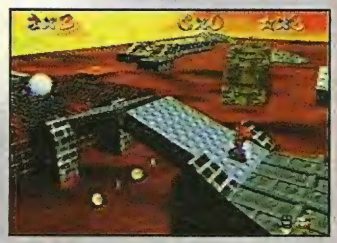
Fique nos vãos destes blocos enormes para não ser esmagado.



No alto desta pirâmide há uma estrela, aproveite o furacão para subir.

Pendure-se nas grades e aproveite para pegar algumas moedas.

Entre no vão da parede para não virar purê de Mario.



Nesta fase você vai ter uma recepção calorosa.

Cuidado para não cair na lava e virar churrasquinho.

Suba na cabeça deste dinossauro e leve-o até a estrela.

Entre por este líquido estranho para achar o primeiro switch.

Aqui você encontra o switch verde. Pule nele para ativar todos os blocos verdes que fazem Mario virar Terminator.

Depois de ativar o Switch verde volte para a sala pricipal do castelo e olhe para cima nesta parte.

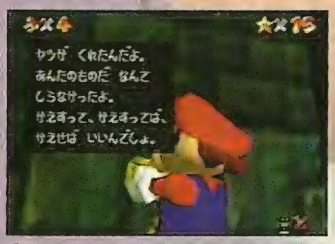
Dica

Sempre volte nas fases anteriores para ver se você consegue mais algumas estrelas, principalmente após encontrar e ativar o switches verde, vermelho e azul.

Você vai para uma fase secreta com o switch vermelho que dá o poder de voar.

Vá para o jardim do castelo e detone este fantasmão para entrar na Ghost House.

Entre em todas as portas e detone todos os fantasmas, depois volte para a sala principal e detone este grandão para conseguir uma estrela.



Quando você tiver 15 estrelas aparece este coelhinho neste corredor, pegue-o para ganhar mais uma estrela.

Depois de mais um monte de estrelas, você terá que enfrentar Koopa novamente.

Quando Koopa correr, desvie-se, pegue-o por trás e detone.

Agora você tem a chave para esta porta. Mais fases estão à sua espera.

PILOTWINGS 64

VOE NAS ASAS DO NINTENDO 64

Pilotwings foi um dos primeiros games do Super Famicom, e foi um sucesso tremendo, com gráficos jamais vistos na época e efeitos de enlouquecer qualquer game maníaco, o game foi realmente uma inovação. Agora, com o lançamento do console mais potente da atualidade, Pilotwings faz sua re-estréia com tudo.

Assim como seu antecessor, Pilotwings 64 chega inovando. Você pode escolher entre seis personagens diferentes, cada um com características particulares e com habilidades diferentes. Há três modalidades principais, o Girocopter, um mini-helicóptero que voa como um jato, o Rocket Belt, que já era detonante no Super NES e a asa-delta, que dá uma sensação de vôo maravilhosa. São quatro estágios diferentes para cada modalidade, mas há estágios em que há várias sub-fases. Dependendo da sua pontuação, você pode conseguir medalha de bronze, prata ou ouro. Depois que você conseguir a medalha de bronze, no mínimo, você terá acesso à próxima fase da modalidade em que você conseguiu a medalha. Se você conseguir medalha de prata nas três modalidades de uma fase, vai aparecer uma fase bonus.

Os gráficos dão um show à parte, simplesmente maravilhosos, incríveis, demais mesmo, é bem melhor do que o melhor gráfico já apresentado em qualquer console da atualidade. A sensação de profundidade é perfeita, a sensação de velocidade é perfeita, a sensação de relevo é perfeita, a sensação de estar voando é perfeita, os zooms são perfeitos, as texturas dos objetos são super realistas, é o máximo mesmo.

O som é demais, com efeitos sonoros bem reais e músicas super animais, que combinam perfeitamente com as fases e podem ser tranqüilas como um passeio de asa-delta sobre uma praia ou bem radicais como um vôo de Girocóptero detonando alvos com mísseis.

Pitotwings 64 também dá um show de jogabilidade. Com o 3D Stick do joystick do Nintendo 64 você tem uma precisão jamais imaginada. Você pode, por exemplo, virar, subir ou descer conforme a pressão com que você aperta o 3D Stick, ou seja, se você quer descer um pouquinho para ajustar a mira em um alvo, basta fazer uma leve pressão para cima, agora se você quer subir com tudo para desviar de uma montanha, é só apertar no máximo para baixo. Os comandos não são muito complexos, e isso ajuda ainda mais os iniciantes. Com uma jogabilidade dessas, Pilotwings fica uma delícia de se jogar.

A Nintendo realmente caprichou nesta versão de 64 bits do antigo Pilotwings. Com gráficos maravilhosos, ótimo som, jogabilidade perfeita e diversão pra ninguém botar defeito, vai ser difícil largar este game.

Você pode escolher entre 6 personagens, cada um com suas próprias habilidades.

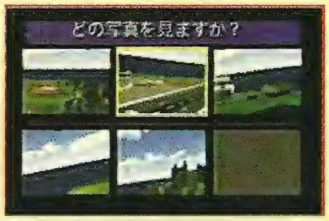
Quando aparece uma mensagem vermelha na tela, alguma coisa não vai bem.

NINTENDO 64	PILOTWINGS 64		
NINTENDO	64 MEGA		
SIMULADOR	1 JOGADOR		
GRÁFICO	97	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	94	DIFICULDADE	88
EF. SONOROS	95	ORIGINALIDADE	93
DIVERSÃO	95	CLAS. FINAL	95

CRÍTICA

O game relembra a diversão da versão para Super NES, mas com gráficos de cair o queixo e jogabilidade maravilhosa.

Passe pelos arcos para ganhar mais pontos.



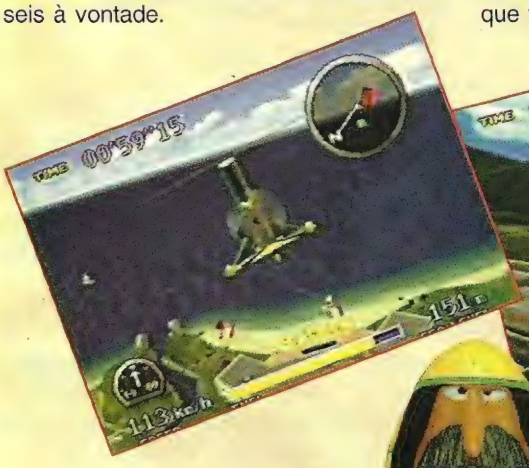
Depois de fazer um rolê de asa-delta você pode conferir as fotos que você tirou.

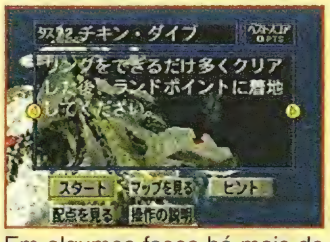
Na primeira fase do Rocket Belt você deve pegar esta bola no alto da mansão.

Para pousar com Rocket Belt, coloque a visão superior e controle a descida com o botão Z.

Com o Girocopter você pode lançar mísseis à vontade.

O computador faz uma demonstração do que você pode fazer.





Em algumas fases há mais de um caminho, mude nesta tela com ◀ ou ▶.

No mapa geral da fase, você confere a sua posição e os seus objetivos.

Nesta fase você deve tirar algumas fotos da fábrica. Tome cuidado para não virar churrasquinho na chaminé.

Com o Girocopter, use a visão de 1ª pessoa para ter maior precisão nos seus tiros.

Para pousar com o Girocopter, aproxime-se da pista diminuindo a velocidade e desça tranqüilamente.

Pousar com a asa-delta não é fácil. Aproxime-se e deixe passar um pouco, então segure o botão para descer.

Nesta fase da asa-delta você deve tirar uma foto desta baleia.

Tire também fotos do chafariz antes de pousar.

Comandos

Rocket Belt

A ou B ..... Ativar Jato
R ..... Alternar Ângulo de Visão (Normal / Superior)
Z ..... Planar
▲, ◀, ▼ ou ▶ ..... Visualizar a Direção Desejada

Girocopter

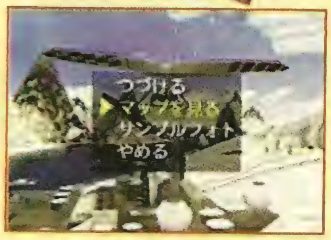
A ..... Aumentar Velocidade
B ..... Diminuir Velocidade
R ..... Alternar Ângulo de Visão (Normal / 1ª Pessoa)
Z ..... Atirar Míssel
▲, ◀, ▼ ou ▶ ..... Visualizar a Direção Desejada

Asa-Delta

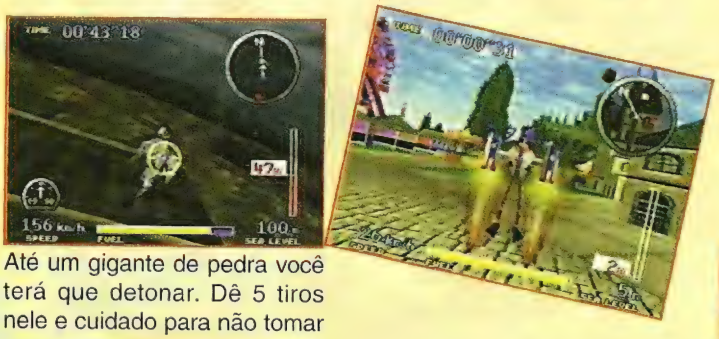
A ou B ..... Entrar em Posição de Pouso
R ..... Alternar Ângulo de Visão (Normal / 1ª Pessoa)
Z ..... Tirar Foto
▲, ◀, ▼ ou ▶ ..... Visualizar a Direção Desejada

Aqui, pouse nos alvos na seqüência em que eles aparecem.

Desça a milhão pegando os arcos, mas cuidado para não se esborrachar na montanha lá embaixo.



No menu da pausa, a primeira opção retorna ao jogo, a segunda mostra o mapa, a terceira mostra o objetivo (se houver um) e a última abandona a fase.



Até um gigante de pedra você terá que detonar. Dê 5 tiros nele e cuidado para não tomar uma pedrada.

Você ainda tem direito a um Replay do seu pouso, o do desastre.

São quatro fases e três categorias e, se você conseguir a medalha de prata nas três categorias de uma fase ainda tem fases bonus.

Continuamos a nossa jornada em Super Mario RPG. Na edição passada você conferiu algumas dicas e estratégias para ir detonando, agora nós damos mais estratégias para detonar neste game animal.

SUPER MARIO RPG

Nós paramos depois de detonar os Clown Brothers e passar por Booster Hill. Agora você vai para Marrymore. Na estalagem você pode comprar mais itens, mas guarde dinheiro para a suite honeymoon, se você descansar lá, dá para ganhar um item especial. Depois de recuperar as energias, entre na igreja pela passagem secreta atrás do lado direito da igreja. Você vai encontrar um dos guardas de Booster, corra junto com ele para abrir a porta, repita o mesmo esquema depois com Koopa. Agora você deve pegar os objetos da princesa bem rápido para ganhar um beijão. Depois disso você vai enfrentar Bunot, um bolo bem malucão, com mais de 900 de HP. Não se preocupe com os cozinheiros, concentre os seus ataques em Bunot até apagar as velas, aí a batalha realmente começa, é melhor estar preparado. Depois de detonar o bolo, volte para falar com Frogfucious e o Rei de Mushroom Kingdom. Seu grupo segue para o Star Hill, onde está a próxima estrela. Toque nas flores para abrir os portões das estrelas. Assim você consegue a quarta Star Piece. Em Seaside Town, você não pode comprar equipamentos. Fale com o prefeito da cidade para aprender um pouco sobre o mar. Suba as escadas na estalagem para encontrar um sapo que troca ótimos itens pelas suas Frog Coins. Depois de tudo, saia da cidade e vá para o the Sea. A área the Sea é composta de algumas cavernas que levam a um poço de água onde você pode encontrar a entrada para o Sunken Ship. O navio pirata está cheio de quebra-cabeças para você resolver. Depois de passar pelos quebra-cabeças, você acha uma sala com 6 caixas com várias letras cada uma. Bata a cabeça nelas para escrever a palavra PEARLS e você vai abrir a porta que leva ao Octopus, mais um inimigo com 800 de HP. Concentre seus ataques nos tentáculos para depois se preocupar com o corpo e você não terá muitos problemas.O próximo desfio é contra Jonathan Jones, com mais de 820 de HP e seus capangas. É bom guardar vários itens de cura para Mario, pois depois a batalha será no mano-a-mano contra Jonathan. Detonando-o, você consegue a quinta Star Piece. Quando você voltar para Seaside, será surpreendido pelo Town Elder, que tem 800 de HP. No Desert Maze você terá que entrar nos buracos certos para chegar no templo. Na saída do templo está Belome, que agora tem 1200 de HP e pode duplicar os personagens de seu grupo, se você detoná-lo, vai abrir uma passagem para Monstro Town. Em Monstro Town tem um Shop que tem itens para Koopa. Há uma chave em uma plataforma que pode abrir um baú no Templo, para pegá-la, fale várias vezes com o Twomp Block e ele vai derrubá-la. A maioria das criaturas dão boas dicas. Você vai encontrar três fantasmas na cama, que vão desafiá-lo à achar três selos. Pegue-os na flor de madeira logo na entrada de Rose Town, na cama de Mario's Pad e no meio da palavra GOAL na ilha de Yoshi. Agora você deve subir o penhasco pulando nos cascos das tartarugas, faça isso rapidamente para conseguir bons itens. No jardim, enfrente a Piranha Plant, com 1000 HP. Detone as cabeças pequenas para depois acabar com a maior. Cheque todos os canos desta área. Em Cloud City, vá para a casa do escultor, você será transformado e será levado para dentro do castelo. Vá dormir na estalagem para ganhar um item especial. Persiga a rainha pelo castelo e lute contra seus "animais". Quando você conseguir pegá-la, terá que enfrentar ela, com 2900 de HP e o Bodyguard, com 1000 HP. Se você vence-la, você poderá ir para o vulcão, buscar a sexta Star Piece. Dentro do Vulcão você vai encontrar uma criatura de fogo com 1400 de HP. Vencendo-o você ganha a sexta Star Piece, certo? Errado, os cara roubam a estrela e fogem. Corra e enfrente Henchmen. Use magias que atigem todos os oponentes e também bastantes magias de cura com a Princesa. Depois de conseguir a Star Piece, fale com o Rei e pegue um Taxi para o Castelo de Koopa. A batalha final está bem próxima, mas só na próxima edição.

OLIMPIC SUMMER GAMES

16 BITS TAMBÉM NAS OLIMPÍADAS

Com a falta de lançamentos para os 16 bits, a U.S. Gold sai na frente e lança Olympic Summer Games para Mega e Super NES.

São 10 modalidades diferentes para você se divertir: 100 metros livres, 110 metros com barreiras, salto com vara, salto em distância, salto triplo, arremesso de dardo, salto em altura, arremesso de disco, tiro ao pombo (até isso) e arco e flecha.

Os gráficos estão levemente melhores no Super NES, as músicas também, aliás, as musiquinhas do Mega parecem de Master System. Os efeitos sonoros não chamam muito a atenção. A jogabilidade é boazinha.

Quem ainda está em ritmo de olimpiadas pode curtir bastante este game, mas não espere grande coisa.

Ajuste a mira de acordo com o vento antes de atirar.

Aperte ↑ pouco antes de chegar na vara para dar um salto bem alto.

Nas provas de salto, treine bastante para saber o melhor ângulo.

No arremesso de dardo, tome cuidado para não passar a linha e ser desqualificado.

Dicas

Nos **100 metros livres**, aperte repetidamente os botões A e B para ganhar velocidade e, pouco antes da linha de chegada, coloque o direcional para ↑ para colocar a cabeça à frente e ganhar alguns décimos de segundo. Nos **110 metros com barreira**, use os mesmos esquemas que nos 100 metros livres, mas use o direcional ↑ pouco antes de cada barreira para pula-las. No **salto com vara**, ganhe bastante velocidade, aperte ↓ para "fincar" a vara no chão, aperte ↑ para que o atleta saia do chão, depois aperte → para dar impulso ao seu atleta. No **salto em distância**, ganhe bastante velocidade e, antes da marca de salto, segure ↑ até chegar o ângulo desejado e solte. No **salto triplo** o esquema é o mesmo que no salto em distância, mas desta vez são três saltos seguidos. Para o **arremesso de dardo**, segure o direcional para ← e depois aperte A e B para ganhar velocidade, quando o atleta chegar ao triângulo, aperte o direcional para → para lançar o dardo e imediatamente aperte ← para não cruzar a linha e ser desqualificado. No **salto em altura**, ganhe velocidade e, pouco antes de chegar na vara, aperte ↑ para saltar, quanto mais perto você estiver da vara, mais alto o seu atleta vai pular. No **arremesso de disco**, aperte A e B para ganhar força, depois aperte ← para ajustar o ângulo do arremesso e → para arremessar. Na prova de **tiro ao pombo**, aperte B para soltar o pombo, use o direcional para mover a mira e A para atirar, você tem dois tiros por pombo. No **arco e flecha**, mire com o direcional (lembre-se de ajustar a mira de acordo com a força e direção do vento, veja o medidor de vento acima do alvo), segure A para ajustar a força e aperte B para atirar a flecha.

O salto com vara exige muito treino para saber o tempo exato de dar cada comando.

SUPER NES

OLYMPIC SUMMER GAMES			
U.S. GOLD		16 MEGA	
ESPORTES OLÍMPICOS		1 JOGADOR	
GRÁFICO	80	JOGABILIDADE	83
MÚSICA	76	DIFICULDADE	86
EF. SONOROS	72	ORIGINALIDADE	85
DIVERSÃO	83	CLAS. FINAL	80

CRÍTICA

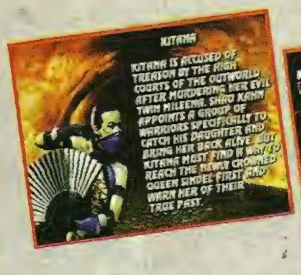
Seria bom se houvessem mais modalidades, mas o game é legalzinho.

MEGA

OLYMPIC SUMMER GAMES			
U.S. GOLD		16 MEGA	
ESPORTES OLÍMPICOS		1 JOGADOR	
GRÁFICO	77	JOGABILIDADE	83
MÚSICA	67	DIFICULDADE	86
EF. SONOROS	70	ORIGINALIDADE	85
DIVERSÃO	82	CLAS. FINAL	77

CRÍTICA

Os gráficos e o som estão inferiores aos da versão Super NES, mas o game continua bom.



SATURN

O SANGUE JORRA NO SATURN

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Os fãs de MK que estavam decepcionados com a versão de MK2 para Saturn já podem se alegrar, a Williams acaba de lançar Ultimate MK3 para o console.
O game ficou animal² (leia-se animal ao quadrado), com os gráficos arrepiantes, jogabilidade detonante, um som arrepiante e diversão que não acaba mais.

Todos os personagens da versão arcade estão presentes, mas os Ultimate Kombat Kodes que acessam os personagens secretos mudaram. Você pode selecionar 19 personagens e mais o Human Smoke, usando o truque que você confere nesta matéria.

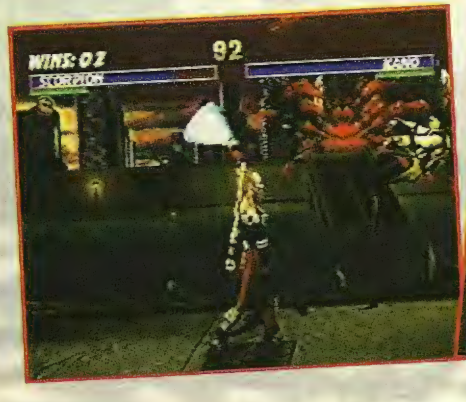
Todos os personagens do arcade estão presentes, inclusive os secretos.

Você tem quatro caminhos para escolher em UMK3.

Em MK3 você escolhia entre 3 caminhos diferentes para chegar até Shao Kahn, agora em Ultimate MK3 são 4 caminhos, um mais longo e difícil que o outro. Os Endurances (conhecidos como duplas em MK1) estão de volta e no caminho mais difícil você terá que passar por um Endurance triplo.

Quem já animalizava em Ultimate MK3 dos arcades, não vai achar muita diferença na versão para Saturn. O game continua animal e super divertido.

Obs.: para executar o Animality, você precisa estar no terceiro round, quando você detonar o adversário e aparecer a mensagem "Finish Him/Her", segure RN, aperte ↓ ↓ ↓ e solte imediatamente o RN (faça o comando de longe), para fazer o Mercy. Se o comando for executado com sucesso, o seu adversário vai voltar para a luta com a energia no "Danger". Detone-o novamente e dê o comando do Animality de seu lutador. Sempre que você quiser fazer um animality, será necessário fazer um Mercy antes. Os Pits só podem ser feitos nos estágios Shao Kahn's Tower, The Pit III, The Subway e Hell. Na hora de dar o Finish Move, é só encostar no adversário e fazer o comando do Pit de seu lutador. Para fazer um Friendship ou um Babality, você não pode apertar BL durante todo o round decisivo, depois é só fazer o comando do Friendship ou Babality. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.



SATURN	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3			
WILLIAMS	CD			
LUTA	1 A 8 JOGADORES			
GRÁFICO	91		JOGABILIDADE	90
MÚSICA	86		DIFICULDADE	78
EF. SONOROS	90		ORIGINALIDADE	81
DIVERSÃO	92		CLAS. FINAL	88

CRÍTICA

O game ficou igualzinho ao arcade e os gráficos estão no mesmo nível de MK3 para Playstation.

Dica

Para jogar com o Smoke humano, selecione Smoke e segure ← + SA + CA + BL + RN para o jogador 1, ou → + SA + CA + BL + RN se for o jogador 2 até o início do round. Se funcionar, o Smoke robótico se transforma em Human Smoke.

Tem até um modo de 2 contra 2, lembrando os endurances de MK1.

Ganhando no torneio, você pode escolher um dos presentes de Shao Kanh.

Sonia Blade

Energy Rings: ↓ → + SB
Leg Grab: ↓ + SB + BL
Flying Punch: → ← + SA
Bicycle Kick: ← ← ↓ + SA
Fatality 1: segure BL + RN, ↑ ↑ ← ↓ (de longe)
Fatality 2: ← → ↓ ↓ + RN (de longe)
Pit: → → ↓ + SA
Animality: segure SB, ← → ↓ → (de perto)
Babality: ↓ ↓ → + CB
Friendship: ← → ← ↓ + RN
Combo (6 hit): CA, CA, SA, SA, SB, ← + SA
Combo (4 hit): SA, SA, SB, ← + SA
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA
Combo (6 hit): CA, CA, SA, SA, ↑ + SB, Flying Punch

Comandos	
A	Soco Baixo
B ou R	Corrida
C	Chute Baixo
X	Soco Alto
Y ou L	Defesa
Z	Chute Alto

Legenda de Golpes	
SA	Soco Alto
SB	Soco Baixo
CA	Chute Alto
CB	Chute Baixo
BL	Defesa
RN	Corrida

Sheeva

Fireball: ↓ → + SA
Stomp: ← ↓ ← + CA
Teleport Stomp: ↓ ↑
Fatality 1: → ↓ ↓ → + SB (de perto)
Fatality 2: segure CB, ← → → (de perto)
Pit: ↓ → ↓ → + SB
Animality: RN, BL, BL, BL, BL (de média distância)
Babality: ↓ ↓ ← + CA
Friendship: → → ↓ →, solte o direcional, SA
Combo (7 hit): SA, SA, SB, CA, CA, CB, ← + CA
Combo (4 hit): CA, CA, CB, ← + CA

Sindel

Ground Fireball: → → + SB
Air Fireball: ↓ → + CB (no ar)
Sonic Scream: → → → + SA
Float: ← ← → + CA
Fatality 1: RN, RN, BL, RN, BL (de média distância)
Fatality 2: RN, RN, BL, BL, RN + BL (de perto)
Pit: ↓ ↓ ↓ + SB
Animality: → → ↑ + SA
Babality: RN, RN, RN, ↑
Friendship: RN, RN, RN, RN, RN ↑
Combo (7 hit): CA, SA, SA, ↓ + SA, SA, voadora, Air Fireball
Combo (5 hit): CA, SA, SA, SB, ← + CA

Sektor

Teleport: → → + CB
Missile: ← → + SB
Homing Missile: → ↓ ← + SA
Fatality 1: SB, RN, RN, BL (de média distância)
Fatality 2: → → → ← + BL (de média distância)
Pit: RN, RN, RN, ↓
Animality: segure BL, → → ↓ ↑ (de perto)
Babality: ← ↓ ↓ ↓, CA
Friendship: RN, RN, RN, RN, ↓
Combo (5 hit): SA, SA, CA, CA, ← + CA
Combo (4 hit): voadora, Teleport, SA, Missile

Reptile

Acid Spit: → → + SA
Force Ball: ← ← + SA + SB
Fast Force Ball: → → + SA + SB
Elbow Dash: ← → + CB
Invisibility: ↑ ↑ ↓ + CA
Slide: ← + SB + BL + CB
Fatality 1: ← ← → ↓ + BL (de média distância)
Pit: BL, RN, BL, BL
Animality: ↓ ↓ ↓ ↑ + CA
Babality: → → ← ↓ + CB
Friendship: ↓ → → ← + CA
Combo (8 hit): SA, SA, ↓ + SB, Fast Force Ball, SA, SA, Acid Spit
Combo (4 hit): SA, SA, CA, ← + CA

Sub Zero

Freeze: ↓ → + SB
Ice Shower: ↓ → + SA
Ice Clone: ↓ ← + SB
Slide: ← + SB + BL + CB
Fatality 1: BL, BL, RN, BL, RN (de perto)
Fatality 2: ← ← ↓ ← + RN (de média distância)
Pit: ← ↓ → → + CA
Animality: segure BL, → ↑ ↑ (de perto)
Babality: ↓ ← ← + CA
Friendship: CB, RN, RN, ↑
Combo (6 hit): SA, SA, SB, CB, CA, ← + CA
Combo (5 hit): SA, SA, CB, CA, ← + CA
Combo (4 hit): voadora, Freeze, voadora, Ice Clone, SA, CA
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA

Kano

Knife Throw: ↓ ← + SA
Knife Slash: ↓ → + SA
Cannon Ball: segure CB por 5 segundos e solte
Air Cannon Ball: → ↓ → + CA
Grab and Bite: ↓ → + SB
Air Throw: BL (no ar)
Fatality 1: segure SB, → ↓ ↓ → (de perto)
Fatality 2: SB, BL, BL, CA (de média distância)
Pit: segure BL, ↑ ↑ ← + CB
Animality: segure SA, BL, BL, BL (de perto)
Babality: → → ↓ ↓ + CB
Friendship: CB, RN, RN, CA
Combo (6 hit): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA, voadora, Knife Slash
Combo (4 hit): CA, CA, CB, CA

Shang Tsung

1 Fireball: ← ← + SA
2 Fireballs: ← ← → + SA
3 Fireballs: ← ← → → + SA
Fire Eruption: → ← ← + CB
Fatality 1: segure SB, ↓ → → ↓ (de perto)
Fatality 2: segure SB, RN, BL, RN, BL (de perto)
Pit: segure BL, ↑ ↑ ← + SB
Animality: segure SA, RN, RN, RN (de média distância)
Babality: RN, RN, RN, CB
Friendship: CB, RN, RN, ↓
Combo (5 hit): CB, SA, SA, SB, ← + CA
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA
Morphs:
Sindel: ← ↓ ← + CB
Jax: → → ↓ + SB
Kano: ← → + BL
Liu Kang: → ↓ ← ↑ →
Sonya: RN + SB + BL + ↓
Stryker: → → → + CA
Sub Zero: → ↓ → + SA
Cyrax: BL, BL, BL
Sektor: ↓ → ← + RN
Nightwolf: segure BL, ↑ ↑ ↑
Sheeva: segure CB, → ↓ →
Kung Lao: RN, RN, BL, RN
Kabal: SB, BL, CA
Kitana: → ↓ → + RN
Reptile: RN, BL, BL, CA
Scorpion: ↓ ↓ → + SB
Jade: → → ↓ ↓ + BL

Nightwolf

Arrow: ↓ ← + SB
Hatchet: ↓ → + SA
Shoulder Slam: → → + CB
Shield: ← ← ← + CA
Fatality 1: ↑ ↑ ← → + BL (de perto)
Fatality 2: ← ← ↓ + SA (de média distância)
Pit: RN, RN, BL
Animality: → → ↓ ↓ (de perto)
Babality: → ← → ← + SB
Friendship: RN, RN, RN, ↓
Combo (7 hit): CB, SA, SA, SB, Hatchet, Hatchet, Shoulder Slam
Combo (5 hit): CB, SA, SA, SB, ← + CA
Combo (8 hit): CB, SA, SA, SB, Hatchet, SA, SA, Shoulder Slam
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA

Liu Kang

High Fireball: → → + SA
Low Fireball: → → + SB
Flying Kick: → → + CA
Bicycle Kick: segure CB por 4 segundos e solte
Fatality 1: → → ↓ ↓ + CB
Fatality 2: ↑ ↓ ↑ ↑ + RN + BL
Pit: RN, BL, BL, CB
Animality: ↓ ↓ ↑ (de média distância)
Babality: ↓ ↓ ↓ + CA
Friendship: RN, RN, RN, ↓ + RN
Combo (7 hit): SA, SA, BL, CB, CB, CA, CB
Combo (6 hit): SA, SA, ← + SB, voadora, Air Fireball, Flying Kick
Combo (4 hit): CB, CB, CA, CB

Kitana

Fan Lift: ← ← ← + SA
Fan Throw: → → + SA + SB
Fan Slice: ← + SA
Square Wave: ↓ ← + SA
Fatality 1: RN, RN, BL, BL, CB (de perto)
Fatality 2: ← ↓ → → + CA (de perto)
Pit: → ↓ ↓ + CB
Animality: ↓ ↓ ↓ ↓ + RN
Babality: → → ↓ → + CA
Friendship: ↓ ← → → + SB
Combo (4 hit): CA, CA, CB, ← + CA
Combo (4 hit): SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

Jade

Hi-Boomerang: ← → + SA
Med-Boomerang: ← → + SB
Low-Boomerang: ← → + CB
Glow Kick: ↓ → + CB
Invincibility: ← → + CA
Fatality 1: ↑ ↑ ↓ → + SA (de perto)
Fatality 2: RN, RN, RN, BL, RN (de perto)
Animality: → ↓ → → + CB
Babality: ↓ ↓ → ↓ + CA
Friendship: ← ↓ ← ← + CA
Combo (7 hit): SA, SA, ↓ + SB, CB, CA, ← + CB, ← + CA
Combo (4 hit): CA, CA, CB, ← + CA
Combo (4 hit): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA

Cyrax

Close Bomb: segure CB, ← ← + CA
Far Bomb: segure CB, → → + CA
Teleport: → ↓ + BL (pode ser feito no ar)
Net: ← ← + CB
Fatality 1: segure BL, ↓ ↓ ↑ ↓ + SA
Fatality 2: segure BL, ↓ ↓ → ↑ + RN (de perto)
Pit: RN, BL, RN
Animality: segure BL, ↑ ↑ ↓ ↓
Babality: → → ← + SA
Friendship: RN, RN, RN, ↑
Combo (6 hit): SA, SA, CA, SA, CA, ← + CA
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA

Scorpion

Spear: ← ← + SB
Teleport: ↓ ← + SA
Air Throw: BL (no ar)
Fatality 1: ↓ ↓ ↑ + CA (de média distância)
Fatality 2: → → ↓ ↑ + RN (de perto)
Pit: → ↑ ↑ + SB
Animality: → ↑ ↑ + CA
Babality: ↓ ← ← → + SA
Combo (7 hit): voadora, Teleport, Spear, CA, CA, CB, CB, CA
Combo (5 hit): Spear, SA, SA, CA, ← + CA
Combo (4 hit): CA, CA, CB, ← + CB
Combo (3 hit): SA, SA, ↑ + SB

Smoke

Spear: ← ← + SB
Teleport: → → + CB (pode ser feito no ar)
Invisibility: segure BL, ↑ ↑ + RN
Air Throw: BL (no ar)
Fatality 1: segure BL, ↑ ↑ → ↓ (de longe)
Fatality 2: segure RN + BL, ↓ ↓ → ↑ (de média distância)
Pit: → → ↓ + CB
Animality: ↓ → → + CB (de longe)
Babality: ↓ ↓ ← ← + CA
Friendship: RN, RN, RN, CA
Combo (9 hit): voadora, Teleport, SA, Spear, SA, SA, CB, CA, ← + SB
Combo (3 hit): SA, SA, ← + SB

Kabal

Whirlwind Spin: ← → + CB
Eye Spark: ← ← + SA
Fireball: ← ← + SB (pode ser feito no ar)
Ground Saw: ← ← ← + RN
Fatality 1: ↓ ↓ ← → + BL (de média distância)
Fatality 2: RN, BL, BL, BL,CA (de perto)
Pit: BL, BL, CA
Animality: segure SA, → → ↓ → (de perto)
Babality: RN, RN, CB
Friendship: RN, CB, RN, RN, ↑
Combo (8 hit): voadora, Whirlwind Spin, CB, CB, SA, SA, ↓ + SA, voadora, Fireball (no ar)
Combo (6 hit): CB, CB, SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo (6 hit): CA, CA, SA, SA, CA, ← + CA

Human Smoke

Spear: ← ← + SB
Teleport Punch: ↓ ← + SA
Throw: BL (no ar)
Pit: → ↓ ↓ + CB
Animality: ↓ ↓ ↓ ↓ + RN
Babality: → → ↓ → + CA
Friendship: ↓ ← → → + SB
Combo (4 hit): CA, CA, CB, ← + CA
Combo (4 hit): SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

Kung Lao

Hat Throw: ← → + SB
Teleport: ↓ ↑
Flying Kick: ↑ ↓ + CA (no ar)
Spin: → ↓ → + RN, aperte RN repetidamente
Fatality 1: RN, BL, RN, BL, ↓
Fatality 2: → → ← ↓ + SA (de média distância)
Pit: ↓ ↓ → → + CB
Animality: RN, RN, RN, RN, BL (de perto)
Babality: ↓ → → + SA
Friendship: RN, SB, RN, CB
Combo (7 hit): SA, SB, SA, SB, CB, CB, ← + CA
Combo (3 hit): CB, CB, ← + CA

Kurtis Stryker

High Grenade: ↓ ← + SA
Low Grenade: ↓ ← + SB
Baton Trip: → ← + SB
Baton Toss: → → + CA
Gun: ← → + SA
Fatality 1: ↓ → ↓ → + BL (de perto)
Fatality 2: → → → + CB (de longe)
Pit: segure BL, → ↑ ↑ + CA
Animality: RN, RN, RN, BL (de média distância)
Babality: ↓ → → ← + SA
Friendship: SB, RN, RN, SB
Combo (6 hit): CB, SA, SA, SB, voadora, Baton Toss
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA

Jax

1 Missile: ← → + SA
2 Missiles: → → ← ← + SA
Gotcha Grab: → → + SB (aperte SB repetidamente)
Backbreaker: BL (no ar)
Ground Slam: agarre com SB, SA repetidamente
Ground Pound: segure CB por 3 segundos e solte
Sliding Punch: → → + CA
Fatality 1: segure BL, ↑ ↓ → ↑ (de perto)
Fatality 2: RN, BL, RN, RN, CB (de longe)
Pit: ↓ → ↓ + SB
Animality: segure SB, → → ↓ →
Babality: ↓ ↓ ↓ + CB
Friendship: CB, RN, RN, CB
Combo (7 hit): CA, CA, ↓ + SA, SA, BL, SB, ← + SA
Combo (5 hit): SA, SA, BL, SB, ← + SA
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA

MAIS SNK NAS PRAIAS DA SEGA

Depois do lançamento da fantástica versão de The King of Fighters 95 para Saturn, a SNK lança mais um sucesso do Neo Geo para o 32 bits da Sega, Fatal Fury 3: Road to the Final Victory.

Você escolhe entre 10 lutadores (13 com truque) e parte para a porrada detonando todos que aparecerem. Você também acompanha a história de cada personagem entre uma batalha e outra.

Diferente de TKOF95, a versão Saturn de Fatal Fury 3 tem as músicas iguaizinhas as da versão para Neo Geo CD, ou seja, o som é sem comentários.

Em TKOF95 era necessário rodar o CD em conjunto com o cartucho de ROM (que melhora, e muito, os gráficos e a animação) que acompanhava o game, mas em Fatal Fury 3, não se sabe o motivo, a SNK optou por não usar o cart de ROM, ou seja o game não vem com o cart e nem é compatível com o cart de TKOF95.

Os gráficos também estão idênticos, mas há uma falha grave na movimentação, alguns quadros de animação foram cortados e também perdeu velocidade, os lutadores parecem se movimentar quadro-a-quadro, mas com algum tempo de jogo você até esquece esta falha.

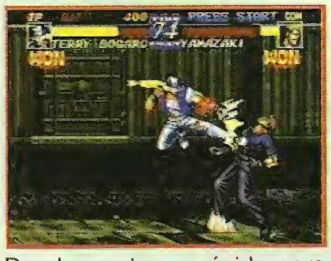
A jogabilidade foi um pouco prejudicada com a lentidão do game, mas também não chega a ser um desastre total.

Quem já detonou em Fatal Fury 3 nos arcades ou no Neo Geo vai adorar esta versão para Saturn, apesar de algumas mancadinhas.

Aperte o botão R em cada lutador nesta seqüência...

...e você poderá escolher os chefões do game.

O seu Fighting Skill varia de acordo com a velocidade e técnica.



Dando um toque rápido para cima você dá um pequeno pulo, que pega o inimigo de surpresa.

Comandos

X	Soco Fraco
Y	Chute Fraco
A	Soco Forte
B	Chute Forte
Z (ou Y + A)	Mudar Para o Plano de Fundo
C (ou X + Y)	Mudar Para o Plano da Frente
→ → ou ← ←	Correr
↘ rapidamente	Esquiva

Com o seu lutador em outro plano

↑ ou ↓	Volta para o plano principal
X, Y, A ou B	Volta para o plano principal atacando

Com o oponente em outro plano

Z (ou Y + A)	Ataca o inimigo no plano de fundo
C (ou X + Y)	Ataca o inimigo no plano da frente

Comparando as Versões

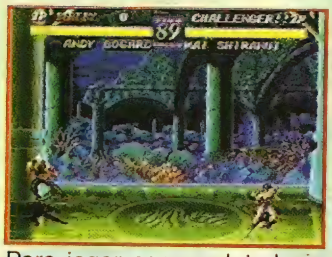
Saturn

Neo Geo CD

SATURN			
FATAL FURY 3: ROAD TO THE FINAL VICTORY			
SNK		CD	
LUTA		1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	92	JOGABILIDADE	86
MÚSICA	93	DIFICULDADE	76
EF. SONOROS	90	ORIGINALIDADE	88
DIVERSÃO	91	CLAS. FINAL	90

CRÍTICA

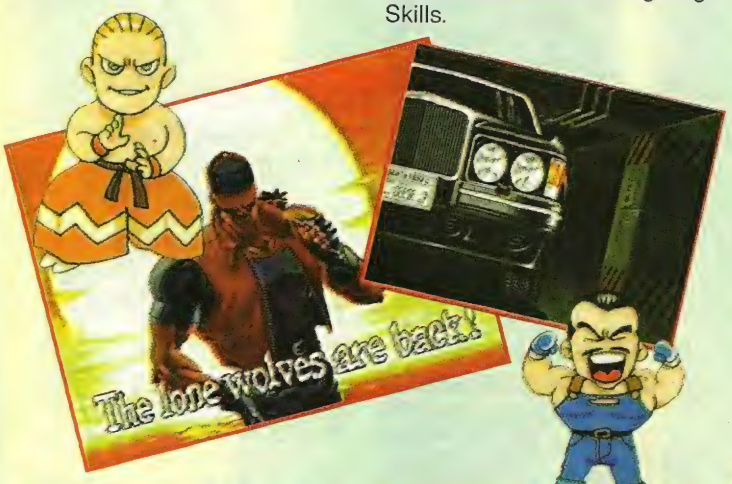
Esta versão para Saturn só ficou devendo na movimentação, alguns quadros de movimentação foram cortados.

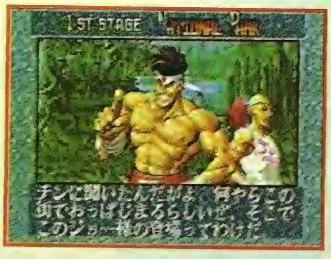


Para jogar com os lutadores nanicos você deve jogar contra um amigo.

Para enfrentar o chefão secreto, basta chegar ao final sempre conseguindo altos Fighting Skills.

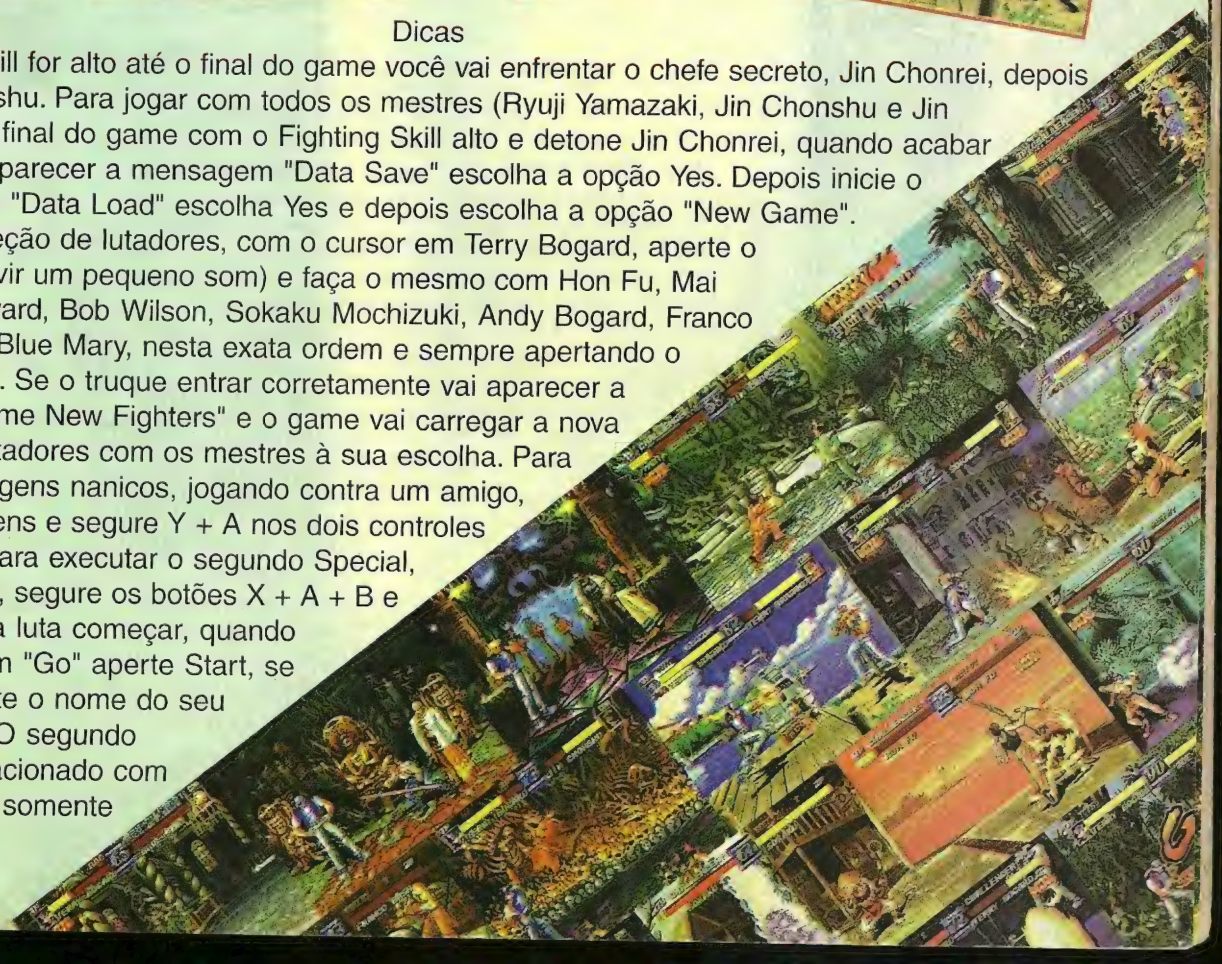
Obs.: Para jogar com Ryuji Yamazaki, Jin Chonshu ou Jin Chonrei você deve fazer o truque (veja Dicas). O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos. Os golpes marcados com * são os Special e só podem ser acionados com a energia piscando. O golpe marcado com ** é o segundo Special de cada lutador e só pode ser acionado após fazer o truque (veja Dicas), com a energia piscando e somente uma vez por round. Os golpes como o Raising Combination de Geese Howad (↓ + A, ↓ + A, ↓ ↙ ← → + AB), devem ser feitos rapidamente, perto do inimigo e todos os golpes devem acertar. XY significa apertar os botões ao mesmo tempo (X + Y no caso). Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito inverta os comandos.



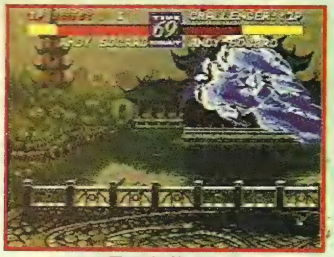


Dicas

Se o seu Fighting Skill for alto até o final do game você vai enfrentar o chefe secreto, Jin Chonrei, depois de detonar Jin Chonshu. Para jogar com todos os mestres (Ryuji Yamazaki, Jin Chonshu e Jin Chonrei), chegue ao final do game com o Fighting Skill alto e detone Jin Chonrei, quando acabar a seqüência final e aparecer a mensagem "Data Save" escolha a opção Yes. Depois inicie o game, na mensagem "Data Load" escolha Yes e depois escolha a opção "New Game". Agora na tela de seleção de lutadores, com o cursor em Terry Bogard, aperte o botão R (você vai ouvir um pequeno som) e faça o mesmo com Hon Fu, Mai Shiranui, Geese Howard, Bob Wilson, Sokaku Mochizuki, Andy Bogard, Franco Bash, Joe Higashi e Blue Mary, nesta exata ordem e sempre apertando o botão R em cada um. Se o truque entrar corretamente vai aparecer a mensagem "Here Come New Fighters" e o game vai carregar a nova tela de seleção de lutadores com os mestres à sua escolha. Para lutar com os personagens nanicos, jogando contra um amigo, escolha os personagens e segure Y + A nos dois controles até a luta começar. Para executar o segundo Special, escolha o seu lutador, segure os botões X + A + B e fique segurando até a luta começar, quando aparecer a mensagem "Go" aperte Start, se funcionar corretamente o nome do seu lutador fica amarelo. O segundo Special só pode ser acionado com a energia piscando e somente uma vez por round.



Andy Bogard



Zan'eiken
↙ → + X ou A (+ ↙ → + X ou A para mais um golpe)
Spider Squeeze
(c) ↓ ↑ + B
Spirit Crunch
↓ ↘ → + B (no ar)
Shouryudan
→ ↓ ↘ + X ou A
Hishouken
↓ ↙ ← + X ou A
Thigh Cruncher
→ + A (de perto)
Shower of Kicks
→ + B (de perto)
Combination Arts
X, A, A, A, A, B (de perto)
→ + Y, Y, Y, A (de perto)
***Tchoreppadan**
(c) ↓ ↘ → + AB
****Reppadan Combination**
B, ↓ + A, ↓ ↙ ← → + AB

Terry Bogard

Power Wave
↓ ↘ → + X ou A
Burn Knuckle
↓ ↙ ← + X ou A
Crack Shoot
↓ ↙ ← + Y ou B
Power Dunk
→ ↓ ↘ + Y ou B
Bust Through
→ + A (de perto)
Back Spinkick
→ + B (de perto)
Upper
↙ + A (de perto)
Combination Arts
X, X, A
X, Y, B
***Power Geyzer**
↓ ↙ ← ↙ → + AB
****Geyzer Combination**
↙ + A, → + A, → ↘ ↓ ↙ ← + AB

Ryuji Yamazaki

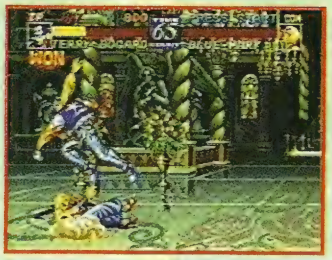
Sado Maso
← ↙ ↓ ↘ → + B
Cobra
↓ ↙ ← + A e → + A ou ↗ + A
Double Reflect
↓ ↘ → + A
Combination Arts
X, X, X, X, A (de perto)
***Guillotin**
(c) ↓ ↘ → + YB
****Super Guillotin**
← ← e, quando tocar o chão, → ↘ ↓ ↙ ← + AB

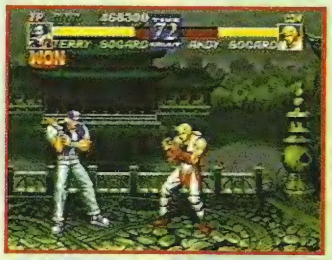
Jin Chonshu

God Pace
(c) ↙ → + X ou A
H. Eye
↓ ↘ → + Y ou B
H. Ear
→ ↓ ↘ + X ou A
***Deijinken**
↓ ↙ ← → + AB

Jin Chonrei

God Pace
(c) ↙ → + X ou A
H. Eye
↓ ↘ → + Y ou B
H. Ear
→ ↓ ↘ + X ou A
Kaiser Fist
↓ ↙ ← → + A
Kaiser Soul
↓ ↙ ← + B
***Shukumeiken**
→ ← ↙ ↓ ↘ + YB
****Emperor Destiny**
→ ↘ ↓ ↙ ← + AB (de longe)





Sokaku Mochizuki

Makibishi
↓ ↘ → + X
Jashinkon
← ↙ ↓ ↘ → + A
Flames of Doom
↓ ← ↙ + Y
Wild Monkey Slash
↓ ↙ ← + B
Hyouidan
→ ← → + B
Jakombu
B repetidamente
Thunder of Doom
→ ↓ ↘ + B
Toss to Hades
← + A (de perto)
No Way Out Crush
← + B (de perto)
Gates of Hell
B (durante o No Way Out Crush)
Deadly Heaven Blast
↓ + A (no ar)
Capper Staff Noggin Masher
↙ + A (de perto)
Combination Arts
Y, B
A, A, A, A (de perto)
***Ikazuti**
→ ↘ ↓ ↘ → + AB
****Ikazuti Kill**
tome um golpe e → ↘ ↓ ↙ ← + AB

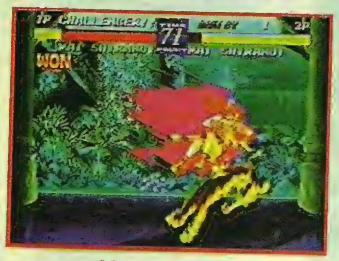
Bob Wilson

Bison Horn
(c) ↓ ↑ + Y ou B
Rolling Turtle
XA ou YB
Wild Wolf
(c) ← → + Y ou B
Falcon Flail
→ + B (de perto)
Sliding Head Butt
→ + A (de perto)
J. Under Kick
↘ + B (no ar)
Combination Arts
X, Y, A, A, B
A, B
A, A, A, A, B (de perto)
***Dangerous Wolf**
↓ ↓ ↓ + YAB
****Dangerous Wolf Cry**
→ →, e durante a corrida ↙ ↗ + AB

Joe Higashi

Hurricane Upper
← ↙ ↓ ↘ → + X ou A
Thrash Kick
↙ → + Y ou B
Golden Heel
↓ ↙ ← + Y ou B
Tiger Kick
↓ ↘ → ↗ + Y ou B
The Joe Special
→ + A (de perto)
Knees of Lucifer
→ + B (de perto)
Sliding
↘ + B
Bat Attack
← + B (de perto)
Vertical Upper
← + A (de perto)
Combination Arts
Y, B, B
← + A, B, ↓ + B
↓ + A, B, B (de perto)
***Screw Upper**
→ ← ↙ ↓ ↘ + AB
****Walking Screw Upper**
→ ↘ ↓ ↙ ← + AB (de longe)

Mai Shiranui



Katchousen
↓ ↘ → + X ou A
Ryuembu
↓ ↙ ← + X ou A
Kagerou no Mai
↓ ↓ + XYA
Shinobi Bati
← ↙ ↓ ↘ → + A
Mussassabi no Mai
↓ + YA ou AB (no ar)
Windmill Breaker
→ + B (de perto)
Cherry Blossom Wilter
↓ + A (no ar)
Dragon Disco Drubber
← + B (de perto)
Combination Arts
A, A, A, B (de perto)
→ + Y, Y, Y (de perto)
***Super Shinobi Bati**
→ ↙ → + AB
****Provocation Bee**
segure C, → ↙ → + YB (de longe)

Geese Howard

Reppuken
↓ ↘ → + X
Double Reppuken
↓ ↘ → + A
Shippuken
↓ ↙ ← + X ou A (no ar)
Knockdown Blow
← ↙ ↓ ↘ → + Y ou B (contra-golpe)
Jaeiken
(c) ← → + Y ou B
Anvil Bash
↘ + A (de perto)
Mauling Tiger Crunch
← + A (de perto)
Fatal Blow Bopper
A (durante o Mauling Tiger Crunch)
See the Clouds Toss
↗ + A
Fatal Squeeze Fury
A (durante o See the Clouds Toss)
Clamp of the Tiger
→ + B (de perto)
Lightning Flash Kick Twirl
← + B (de perto)
Combination Arts
B, B
A, A, A, A (de perto)
***Raising Storm**
↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + AB
****Raising Combination**
↓ + A, ↓ + A, ↓ ↙ ← → + AB

Blue Mary

Spinfall
↓ ↘ → ↗ + X
Mary Spider
↓ ↘ → ↗ + A
Vertical Arrow
→ ↓ ↘ + Y
Mary Snatcher
→ ↓ ↘ + B
Straight Slicer
(c) ← → + Y
Mary Club Crunch
(c) ← → + B
Head Throw
↘ + B (de perto)
Achille's Hold
B (durante o Head Throw)
Back Drop
360° + A (durante a esquiva, de perto)
Face Lock
A (durante o Back Drop)
Step Roller
→ + B (de perto)
Combination Arts
X, A, A, A (de perto)
Y, Y, B
***Mary Typhoon**
(c) ↙ ↓ ↘ → ↗ + YB
****Mary Cyclon**
→ ↘ ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + AB

Franco Bash

Double Kong
↓ ↙ ← + X ou A
Waving Blow
← ↙ ↓ ↘ → + X ou A (+ ← ↙ ↓ ↘ → + X ou A para mais um golpe)
Power Bicycle
↓ ↘ → + Y ou B
Sand Buster
→ + A (de perto)
Back Tornado
→ + B (de perto)
Combination Arts
→ + X, X, A, A (de perto)
→ + X, X, Y, Y, B (de perto)
→ + X, X, Y, B, B (de perto)
A, A, A, B (de perto)
A, A, A, A (de perto)
***Armageddon Buster**
→ ↘ ↓ ↙ ← + AB (de perto), (+ → ↘ ↓ ↙ ← + AB durante o segundo soco para mais golpes)

Hon Fu

Nine Dragon Drubbing
→ + Y ou B (durante a defesa)
Fire Noogie
→ ↓ ↘ + X ou A
Heavenly Lightning Lumper
↓ ↙ ← ↖ + Y ou B
Lightning Lumper
(c) ↙ → + Y ou B
Back Flip
← + A (de perto)
Buddhist Bopper
← + B (de perto)
Jump on Stamper
→ + B (de perto)
Combination Arts
A, A, A, A, B (de perto)
***Storm of Gadenza**
↓ ↙ ← ↙ → + YB
****Gadenza Tempest**
→ ↓ ↘ ← + AB (no tempo ímpar)

NIGHTS

EMBARQUE NUMA FANTÁSTICA VIAGEM AO MUNDO DOS SONHOS NA MAIS NOVA CRIAÇÃO DA SEGA

SATURN

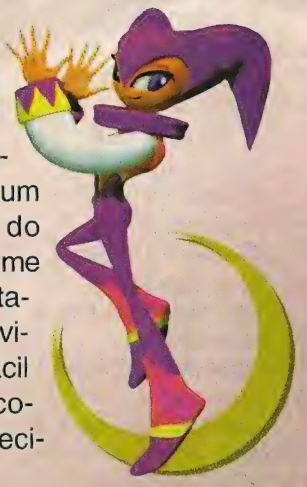
Os criadores de Sonic, o porco-espinho azul que virou o mascote da Sega, acabam de criar Nights, um game daqueles de cair o queixo, de babar mesmo.

Você controla Elliot ou Claris, dois adolescentes que vivem numa pequena cidade. Elliot sonha em ser um grande astro do basquete e Claris sonha em ser uma cantora famosa, mas seus sonhos são ameaçados por Wizeman, que quer acabar com os sonhos e transformá-los em pesadelos. Agora você terá que detoná-lo para que os bons sonhos triunfem sobre os pesadelos e tudo volte ao normal. Você estará em Nightopia, o mundo dos sonhos, e terá a ajuda de Nights, um carinha bem legal e que sabe voar como um pássaro.

O game é totalmente feito em 3D, com polígonos texturizados em tempo real. Os gráficos são inacreditáveis, incríveis, maravilhosos, indescritíveis. Nights usa e abusa da potência dos 3 processadores de 32 bits do Saturn para gerar gráficos de sonho.

O som também é ótimo, efeitos sonoros bem variados e legais e músicas de tirar o chapéu. A trilha sonora do game é muito bem executada e realmente passa a sensação de estar voando dentro de um sonho.

A jogabilidade é um show à parte. O game vem com o novo joystick desenvolvido pela Sega especialmente para Nights, que tem uma empunhadura excelente, ou seja, encaixa-se perfeitamente nas mãos e possui um 3D Stick, assim como o do Nintendo 64, que age conforme a pressão com que é apertado. O game tem poucos movimentos e por isso é super fácil de jogar. A resposta aos comandos é bem rápida e precisa.

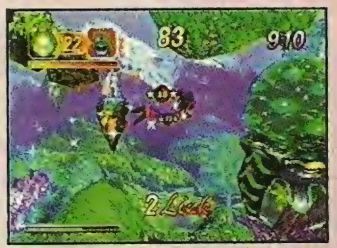


São 3 fases para cada personagem e mais uma última fase, que é igual para os dois e só pode ser acessada se você tiver, no mínimo, nível C nas 3 primeiras fases. Os estágios são bem variados e vão desde florestas suburbanas e museus encantados até indústrias super modernas e praias tranqüilas.

Você pode escolher entre fazer a fase na forma humana ou então pular em Nights e sair voando majestosamente. Controlando Elliot ou Claris, você pode ir para qualquer parte da fase e ainda tem uma seta que indica onde estão os itens, já com Nights você está limitado somente a um plano de ação, ou seja, você não pode ir para o plano de fundo ou frontal o Scroll é horizontal apenas e o caminho só muda quando você completa o curso, que são 4 por fase.

Se você possui um Saturn e estava esperando por um game original, divertido e que realmente mostrasse do que o console é capaz, corra atrás de Nights e sonhe com este game.

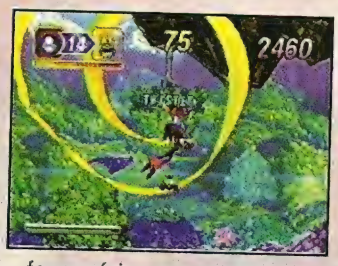
Seu objetivo durante as fases é pegar estas bolinhas azuis...



...e colocá-las nestas máquinas. São necessárias 20 bolinhas para detoná-las.

SATURN				
NIGHTS: INTO DREAMS...				
SEGA		CD		
AVENTURA		1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	98	JOGABILIDADE		98
MÚSICA	96	DIFICULDADE		81
EF. SONOROS	93	ORIGINALIDADE		96
DIVERSÃO	96	CLAS. FINAL		96
CRÍTICA				
Um dos melhores games de Saturn da atualidade, só deveria haver mais fases.				

Quando encontrar um círculo deste, passe por ele e...



...faça várias manobras para ganhar muitos pontos.

Comandos

Como Nights

A, B ou C ..... Rodopio

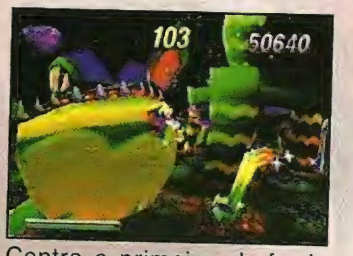
L ou R ..... Fazer Manobras

360° ..... Giro

Como Elliot ou Claris

A, B ou C ..... Pulo

L ou R ..... Rotacionar o ângulo de visão

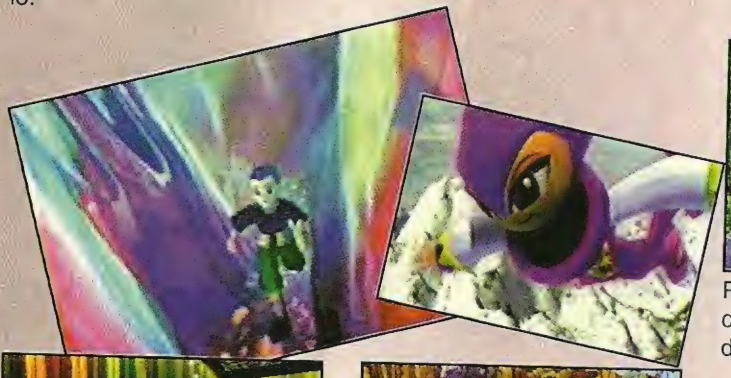


Contra o primeiro chefe de Claris, grude na cabeça e dê um rodopio, repita até detoná-lo.

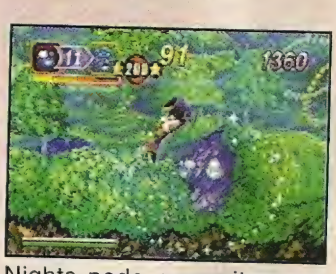
Voe contra o jato d'água para ser mandado para o fundo da tela e pegar mais uns itens.

Para detonar a gordona, grude nela e jogue-a contra a parede várias vezes.

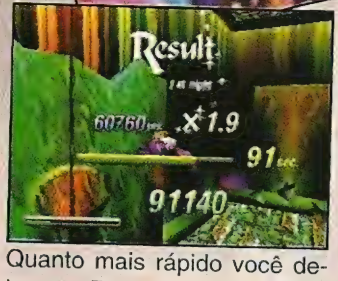
Agora você vai enfrentar os perigos de uma floresta suburbana.



Para ganhar níveis altos, você deve ser rápido e fazer Links de montão.

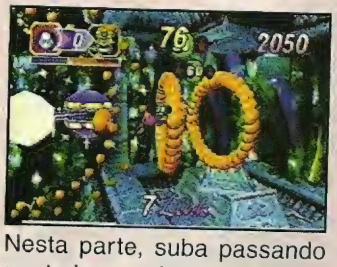


Nights pode pegar itens ou detonar inimigos fazendo um giro em torno deles.



Quanto mais rápido você detonar o Boss, mais pontos vai ganhar e pode aumentar o seu nível.

Na forma humana, fique esperto com o relógio, se ele te pegar é Night Over na certa.

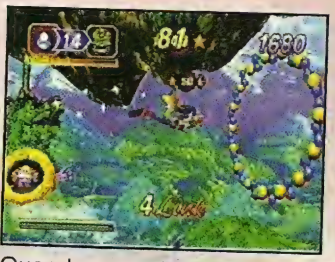


Nesta parte, suba passando por todos os círculos e ativando todas as chaves para fazer um Link alto e descobrir uma passagem secreta.

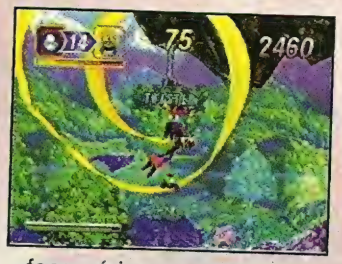
Agora você vai enfrentar Gulpo. Os peixes que estão na parede mandam você para o lado oposto. Há peixes no alto, no meio e na parte de baixo da tela, então escolha um de acordo com a posição de Gulpo.

Dicas

Para passar de fase você deve pegar as bolinhas azuis e colocá-las nas máquinas que você encontra, para detonar cada máquina são necessárias, no mínimo, 20 bolinhas. Para conseguir acessar a última tela, você precisa ter, no mínimo, nível C nas três primeiras fases de cada personagem. Se você estiver na forma de Nights e acabar o tempo, você vai voltar para a forma humana e, provavelmente vai ganhar um nível F, então trate de ser rápido. Para conseguir níveis altos você deve fazer muitos Links e ser bem rápido, além de pegar um número bem grande de bolinhas azuis. Você tem 4 cursos em cada fase, então não adianta atingir um nível alto em apenas 1 ou 2 e ser um desastre nos outros, além disso você tem que detonar o chefe de fase bem rápido, só assim você vai conseguir um bom nível na fase. Para fazer Links bem altos você deve decorar onde estão os arcos, estrelas e bolinhas azuis para poder pegá-los na seqüência, use o rodopio para pegar um item distante e continuar o Link, o giro também funciona bem para itens aglomerados. Os Links nada mais são do que itens que você pega na seqüência, ou, para os fanáticos em games de porrada, os Links são verdadeiros combos. Para jogar contra um amigo você deve primeiro enfrentar e derrotar o chefão Reala, depois, na tela onde você escolhe a fase, aperte o botão Z e escolha a opção 2P Versus. Na última fase você tem um só tempo para a fase inteira, para passá-la você deve ser muito rápido e decorar onde estão as bolinhas azuis para não perder nenhuma.



Quando encontrar um círculo deste, passe por ele e...



...faça várias manobras para ganhar muitos pontos.

Comandos

Como Nights

A, B ou C ..... Rodopio

L ou R ..... Fazer Manobras

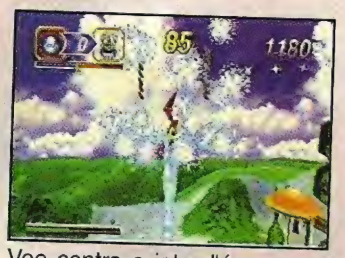
360° ..... Giro

Como Elliot ou Claris

A, B ou C ..... Pulo

L ou R ..... Rotacionar o ângulo de visão

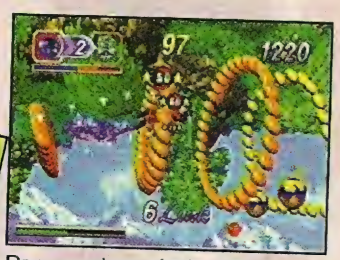
Contra o primeiro chefe de Claris, grude na cabeça e dê um rodopio, repita até detoná-lo.



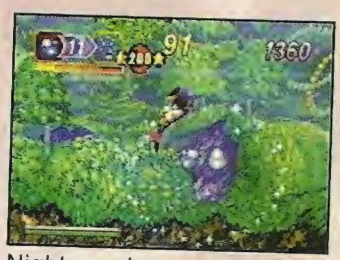
Voe contra o jato d'água para ser mandado para o fundo da tela e pegar mais uns itens.

Para detonar a gordona, grude nela e jogue-a contra a parede várias vezes.

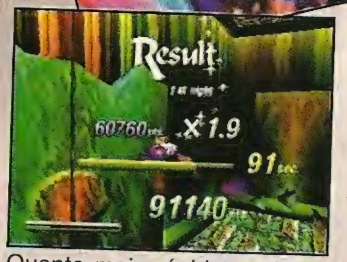
Agora você vai enfrentar os perigos de uma floresta suburbana.



Para ganhar níveis altos, você deve ser rápido e fazer Links de montão.



Nights pode pegar itens ou detonar inimigos fazendo um giro em torno deles.



Quanto mais rápido você detonar o Boss, mais pontos vai ganhar e pode aumentar o seu nível.

Na forma humana, fique esperto com o relógio, se ele te pegar é Night Over na certa.

Nesta parte, suba passando por todos os círculos e ativando todas as chaves para fazer um Link alto e descobrir uma passagem secreta.

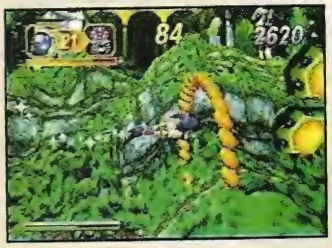
Agora você vai enfrentar Gulpo. Os peixes que estão na parede mandam você para o lado oposto. Há peixes no alto, no meio e na parte de baixo da tela, então escolha um de acordo com a posição de Gulpo.

Dicas

Para passar de fase você deve pegar as bolinhas azuis e colocá-las nas máquinas que você encontra, para detonar cada máquina são necessárias, no mínimo, 20 bolinhas. Para conseguir acessar a última tela, você precisa ter, no mínimo, nível C nas três primeiras fases de cada personagem. Se você estiver na forma de Nights e acabar o tempo, você vai voltar para a forma humana e, provavelmente vai ganhar um nível F, então trate de ser rápido. Para conseguir níveis altos você deve fazer muitos Links e ser bem rápido, além de pegar um número bem grande de bolinhas azuis. Você tem 4 cursos em cada fase, então não adianta atingir um nível alto em apenas 1 ou 2 e ser um desastre nos outros, além disso você tem que detonar o chefe de fase bem rápido, só assim você vai conseguir um bom nível na fase. Para fazer Links bem altos você deve decorar onde estão os arcos, estrelas e bolinhas azuis para poder pegá-los na seqüência, use o rodopio para pegar um item distante e continuar o Link, o giro também funciona bem para itens aglomerados. Os Links nada mais são do que itens que você pega na seqüência, ou, para os fanáticos em games de porrada, os Links são verdadeiros combos. Para jogar contra um amigo você deve primeiro enfrentar e derrotar o chefão Reala, depois, na tela onde você escolhe a fase, aperte o botão Z e escolha a opção 2P Versus. Na última fase você tem um só tempo para a fase inteira, para passá-la você deve ser muito rápido e decorar onde estão as bolinhas azuis para não perder nenhuma.

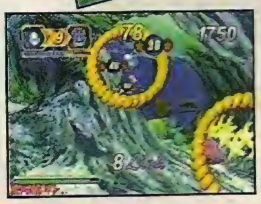
Detone as bolas de neve com rodopios para conseguir várias estrelas.

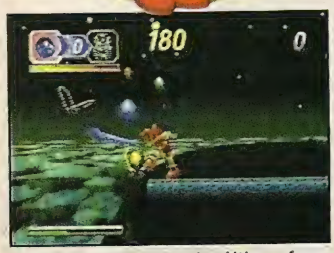
O boss desta fase é um gato maluco. Detone os ratos em que ele fica grudado com rodopios.



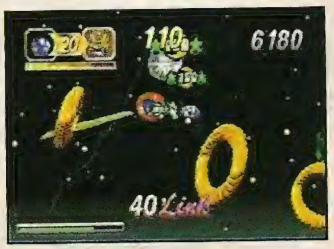
Os efeitos de morph no chão da fase do museu são incríveis.

Desvie-se das cartas de Jackle, agarre-o e dê um rodopio. Depois empurre-o contra sua própria capa com mais rodopios.

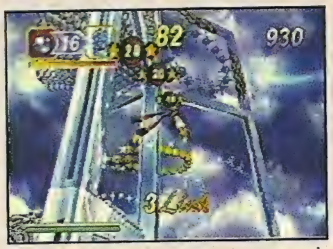




Logo no começo da última fase você é jogado nesta plataforma. Pule no abismo sem dó.

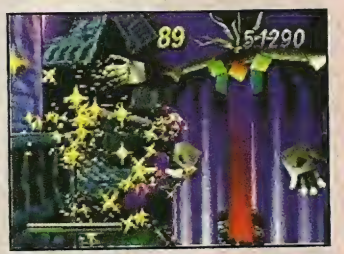


Nesta fase você deve ser extremamente rápido, não pare um segundo.



Suba rapidamente e tome cuidado com os pesos que caem.

Finalmente você encontra Reala. Detone-o com giros.



O último mestre tem vários tipos de ataque. Desvie-se das suas investidas, encoste nele e dê um rodopio, repita até detoná-lo, mas seja rápido.

SKELETON WARRIORS

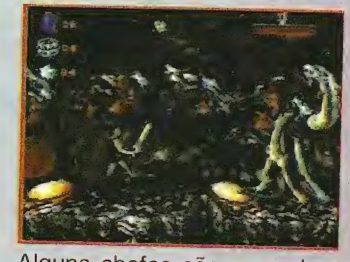
GUERREIROS ESQUELETOS INVADEM OS 32 BITS

A Playmates, criadora de Earthworm Jim, acaba de lançar Skeleton Warriors, um game de ação apavorante, para Saturn e Playstation.

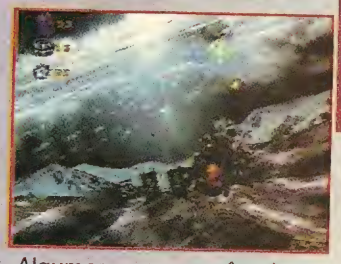
Tudo começa quando o Rei de Luminicity, Justin Steele, morre e um vilão chamado Baron Dark, aproveitando-se da situação, rouba o Lightstar Crystal, a origem da força de Luminicity. Mas Baron Dark ainda tem que enfrentar o Príncipe Justin. Durante o combate, o Lightstar Crystal se parte ao meio e cada um fica com uma metade e ganha poderes sobrenaturais. Agora você, na pele do Príncipe Justin, deve recuperar a outra metade do Lightstar Crystal para restaurar a paz em Luminicity.

Os gráficos do game são muito bonitos, os personagens são grandes e têm uma ótima animação. O som é bem medieval, super legal. A jogabilidade é um pouco lenta, mas você se acostuma.

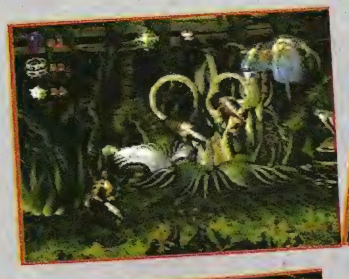
Apesar do esquema do jogo ser um pouco repetitivo, não é cansativo. O game é fácil, mas tem bastante fases. Deve agradar aos amantes do gênero.

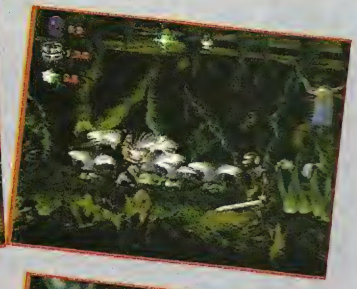


Alguns chefes são osso duro de roer. Use as suas armas especiais.



Algumas vezes você vai passar por uma fase de Ski Bike, aproveite para pegar itens.





Comandos

Saturn

→ →	Correr
A	Ataque com a espada
A + ↓	Ataque baixo com a espada
A + ↑	Ataque alto com a espada
B	Pulo
C	Ataque especial
Y	Defesa
Z	Usar item especial
L ou R	Selecionar item especial

Playstation

→ →	Correr
○	Ataque com a espada
○ + ↓	Ataque baixo com a espada
○ + ↑	Ataque alto com a espada
△	Pulo
X	Ataque especial
□	Defesa
R1	Usar item especial
L1 ou L2	Selecionar item especial

Dicas

Você pode se pendurar no teto, basta pular e segurar↑. Após matar um esqueleto pegue o item que ele deixar, para que ele não se regenere. Uma boa técnica para detonar os inimigos é pular e dar espadadas para baixo. Deixe os itens especiais para usar contra os chefes de fase. Você pode escapar de alguns projéteis apenas ficando abaixado. Aprenda a bloquear constantemente.

SATURN

SKELETON WARRIORS			
PLAYMATES		CD	
AÇÃO		1 JOGADOR	
GRÁFICO	84	JOGABILIDADE	86
MÚSICA	87	DIFICULDADE	67
EF. SONOROS	83	ORIGINALIDADE	80
DIVERSÃO	85	CLAS. FINAL	84

CRÍTICA

O game é bonito, mas os personagens poderiam ser um pouco mais rápidos.

PLAYSTATION

SKELETON WARRIORS			
PLAYMATES		CD	
AÇÃO		1 JOGADOR	
GRÁFICO	85	JOGABILIDADE	86
MÚSICA	87	DIFICULDADE	67
EF. SONOROS	83	ORIGINALIDADE	80
DIVERSÃO	85	CLAS. FINAL	84

CRÍTICA

Os gráficos estão um pouco mais limpos que no Saturn, de resto é tudo igual.

SNK ESTRÉIA COM TUDO NO PLAYSTATION

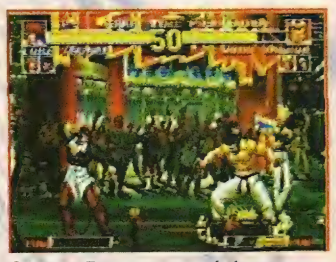
A SNK, a bam bam bam dos games de luta 2D, já lançou o maravilhoso The King of Fighters 95 para Saturn e também Fatal Fury 3 (que você confere nesta edição), agora os possuidores de Playstation também podem desfrutar de toda a diversão de TKOF95.

Na versão para o 32 bits da Sega, a SNK produziu um cartucho de ROM que acelerava, e muito, o load time, mas para o Playstation necas. Mesmo assim o load time não é um absurdo como no Neo Geo CD, apenas uns 15 segundos para cada luta.

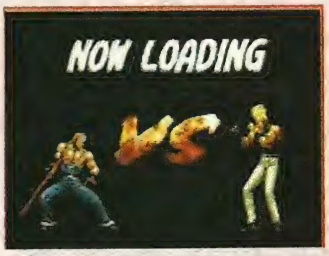
Os gráficos estão idênticos ao arcade, assim como a ótima animação dos lutadores. Ao contrário da versão para Saturn, as músicas são iguais às do Neo CD, ou seja, detonantes com D maiúsculo. A jogabilidade continua arrasadora.

Quem já detonou nos arcades e morreu de inveja com a versão para Saturn não pode perder mais esta versão arrasadora.

São 24 lutadores no total e ainda tem o truque para jogar com os dois chefões.



Com o Power no máximo seus golpes tiram muito mais energia.



O Load Time é de aproximadamente 15 segundos por luta, contra 2 do Saturn e quase 1 minuto do Neo Geo CD.

Confira todos os golpes e combos animais na edição nº 9.

Dicas

No menu "Options", entre na opção "Configuration" e na opção "LR Control", se você deixar ativada a opção Special, basta apertar os botões L1, R1, L2, ou R2 para acionar os golpes especiais, se você deixar ativada a opção Simple, aperte R1 para acionar a esquiva, R2 Ataque Especial, L1 Carregar Power e L2 Provocação. Os golpes e combos são os mesmos que nas versões Neo Geo e Saturn, que você conferiu na edição passada. Para escolher os chefes, Omega Rugal e Saysiu Kusanagi, inicie o game e na mensagem "Team Edit", coloque o cursor na opção "Yes", segure o botão Start e, sem solta-lo, aperte ○. Continue segurando Start e faça a seqüência ↑ + ○, → + □, ↓ + ▲, ← + X, ← + X, ↑ + ○, → + □, ↓ + ▲. Se o truque entrar corretamente, os chefões vão aparecer para você escolhê-los.

Comandos

X	Soco Fraco
○	Chute Fraco
□	Soco Forte
▲	Chute Forte
X + ○	Esquiva
□ + ▲	Ataque Especial
X + ○ + □	Carregar Power
○ + □	Provocar (tira power do inimigo)
→ →	Avanço Rápido
← ←	Esquivar para trás
↖ ou ↑ ou ↗ rapidamente	Pulo Especial

PLAYSTATION	THE KING OF FIGHTERS 95			
SNK	CD			
LUTA	1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	93	JOGABILIDADE	94	
MÚSICA	93	DIFICULDADE	80	
EF. SONOROS	92	ORIGINALIDADE	88	
DIVERSÃO	95	CLAS. FINAL	92	

CRÍTICA

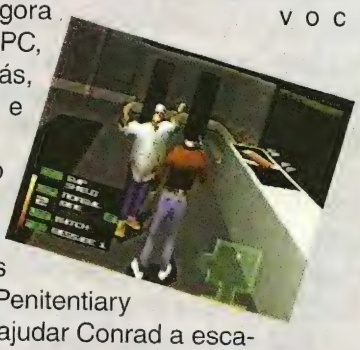
O load time é bem maior que no Saturn, em compensação, as músicas são as mesmas que as da versão Neo Geo CD.

FADE TO BLACK

FINALMENTE CHEGA A CONTINUAÇÃO DO CONSAGRADO FLASHBACK

Se você animalizou em Out of this World, estraçalhou em Flashback e ainda queria mais, então prepare-se para Fade to Black, a continuação de Flashback.

O game saiu primeiro para PC e agora chega para o Playstation numa versão arrasadora. Os gráficos estão com a mesma qualidade e a jogabi- lidade está melhor, mas a melhor inovação é que agora você pode andar para trás, no PC, se você quisesse ir para trás, tinha que dar uma volta e andar.



Após 50 anos voando no espaço numa câmara criogênica, Conrad é capturado pelos Mandragores e preso na New Alcatraz Penitentiary na lua. Agora cabe à você ajudar Conrad a escapar desta enrrascada.

Ao contrário de seu antecessor, os gráficos de Fade to Black são totalmente em 3D, animais mesmo. A animação dos personagens continua rápida e realista, realmente ótima. O som é demais, com músicas que passam "aquele" clima de suspense e efeitos sonoros impressionantes. Só a jogabilidade não ficou legal, apesar de estar melhor que na versão PC, ainda não é muito boa.

Os fãs de Flashback não podem perder esta continuação mais do que arrasadora, o game tem gráficos animais e diversão de sobra.

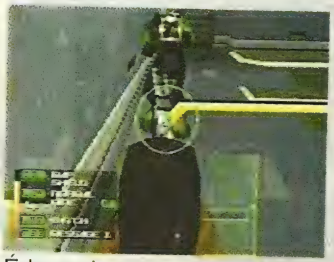
Comandos

X	Correr
○	Pular
□	Empunhar Arma / Atirar
▲	Usar Item / Ativar Botões ou Elevadores / Abrir Lockers
L1	Agachar
R1	Recarregar Arma
L2	Dar um Passo à Esquerda
R2	Dar um Passo à Direita
L1 + R1	Jogar Mina
Select	Abrir Inventário

Sempre que você encontrar um Locker deste, abra-o e pegue os itens.

Logo no começo da 1ª fase, pise nesta plataforma e saia correndo antes que a porta feche.

Esse energizador recarrega toda a sua energia.



É bom decorar onde estão os inimigos para não ter surpresas desagradáveis.

Atire no canhão deste mini tanque para não ter mais problemas.

Deixe o mini tanque abrir o portão eletrônico para você e passe na boa.

PLAYSTATION				
FADE TO BLACK				
ELECT. ARTS/DELPHINE		CD		
AÇÃO / ESTRATÉGIA		1 JOGADOR		
GRÁFICO	89	JOGABILIDADE		79
MÚSICA	87	DIFICULDADE		94
EF. SONOROS	93	ORIGINALIDADE		93
DIVERSÃO	88	CLAS. FINAL		88

CRÍTICA

Fade to Black ficou tão animal quanto seu antecessor, mas a jogabilidade ficou devendo.

PLAYSTATION

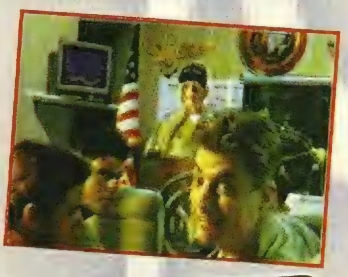
LOOPINGS, PERSEGUIÇÕES E MUITAS EXPLOSÕES

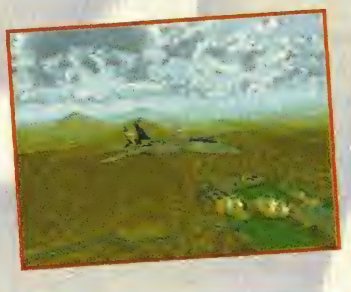
A Spectrum Holobyte acaba de lançar Top Gun: Fire at Will, mais um game de simulador animal para Playstation.

Você é um piloto novato e deve passar por missões em Miramar, Cuba, Coréia e Líbia, para se tornar um verdadeiro ás da aviação.

O game é complexo, mas o esquema básico é simples. Você deve prestar atenção nos objetivos de cada fase e cumprí-los para ter sucesso na missão. Você conta com uma metralhadora e vários tipos de mísseis para detonar os inimigos, e deve ficar esperto também com altitude, velocidade e outros fatores para não se espatifar no chão.

Os gráficos são legais, mas nada de impressionante. O som também é bom e a jogabilidade é simples e eficiente. É pena que as missões são todas parecidas e os cenários não variam muito, mas para quem gosta de games de simulador e tiro é diversão garantida.





Se você estiver meio perdido, siga a seta vermelha que indica onde está o inimigo.

Use os mísseis para alvos distantes e somente quando a mira estiver vermelha.

Comandos

Select	Trocar de visão
▲	Trocar o tipo de míssel
○	Atirar mísseis
X	Atirar com metralhadora
□	Usar Chaff / Flares
L1	Diminuir velocidade
R1	Aumentar velocidade
L2	Mudar o tipo de radar (visão do Cockpit)
R2	Alternar os alvos

Dicas

Sempre use a metralhadora para os inimigos mais fracos e deixe os mísseis para os mais resistentes. Quando ouvir um sinal de alerta é porque você está prestes a ser detonado por um míssel, use o Chaff / Flare para não ser explodido. Se você estiver procurando inimigos, deixe a velocidade bem alta, quando encontrá-los, diminua a velocidade para facilitar a mira.

PLAYSTATION			
TOP GUN: FIRE AT WILL			
SPECTRUM HOLOBYTE	CD		
SIMULADOR/TIRO	1 JOGADOR		
GRÁFICO	81	JOGABILIDADE	85
MÚSICA	82	DIFICULDADE	84
EF. SONOROS	84	ORIGINALIDADE	77
DIVERSÃO	82	CLAS. FINAL	81
CRÍTICA			
O game é legalzinho, mas as missões poderiam ser mais variadas.			

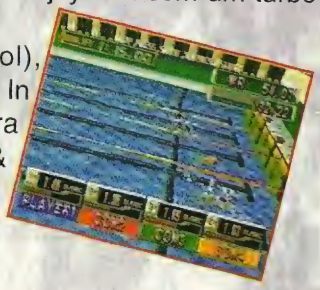
KONAMI DETONANDO NAS OLIMPÍADAS

Ainda em ritmo de Olimpíadas, a Konami lança International Track & Field, um game de esportes de primeira.

São 11 modalidades diferentes para você escolher: 100 metros rasos, 110 metros com barreiras, Pulo em Distância, Pulo Triplo, Salto em Altura, Salto com Vara, Arremesso de Martelo, Arremesso de Vara, Arremesso de Disco, Arremesso de Peso e 100 metros nado-livre.

Os gráficos são super detalhados e a movimentação dos atletas é rápida e bem realista. O som é muito bom, principalmente os efeitos sonoros. A jogabilidade é ótima, mas é bom você ter um joystick com um turbo bem potente.

Com Goal Storm (futebol), Bottom of the 9th (beisebol), In the Zone (basquete) e agora com este International Track & Field, a Konami mostra que seus games de esporte estão com tudo.



São 11 modalidades diferentes para você escolher.

Cuidado para não largar antes do sinal, duas largadas em falso e você será desqualificado.

Treine bastante até saber qual o melhor ângulo.

Nas provas de arremesso, a seta vermelha indica a direção do arremesso.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

PLAYSTATION

Dicas

Nos 100 metros rasos (100m dash) você deve apertar □ ou ○ o mais rápido possível, aperte o X um pouco antes da chegada para colocar a cabeça para frente e ganhar alguns décimos de segundo. Nos 110 metros com barreiras (110m Hurdle), aperte o botão X pouco antes de cada barreira, de resto use as mesmas manhas que os 100 metros rasos. No pulo em distândia (Long Jump), corra o mais rápido possível e tome cuidado para não passar da faixa branca, pouco antes da faixa, aperte o botão X e segure até chegar no ângulo desejado, depois solte e veja o resultado. No pulo triplo (Triplo Jump), use as mesmas manhas que no pulo em distância, mas você terá que dar três pulos, no terceiro, segure o botão até chegar o ângulo desejado. No salto em altura (High Jump), corra bastante e, pouco antes de chegar na marca do pulo, aperte e segure X e só solte quando o seu atleta estiver passando a vara. Para o salto com vara (Pole Vault), basta correr bem rápido que o seu atleta vai "plantar" a vara automaticamente, aí é só apertar e segurar o botão X bem no alto e soltar quando o atleta estiver na posição correta. No arremesso de martelo (Hammer Throw), aperte repetidamente □ ou ○, para acrescentar a força, o atleta vai girar 4 vezes, então aperte e segure o botão X quando a seta vermelha estiver na direção correta e só solte quando o ângulo estiver certo, a manha é ter um balanço entre o ângulo e a direção do arremesso. No arremesso de disco (Discus) use a mesma manha do arremesso de martelo, mas o seu atleta só roda duas vezes antes do arremesso. O arremesso de peso (Shot Put) é parecido com os arremessos de martelo e disco, fique apertando X mesmo depois do arremesso para ganhar mais alguns metros. No arremesso de vara (Javelin) corra bem rápido e segure X até alcançar o ângulo desejado, pode demorar um pouco até chegar o ângulo que você quer, então treine bastante para saber o ponto exato em que você deve começar a segurar o botão X. Nos 100 metros nado-livre (100m Free Style), aperte □ ou ○ repetidamente para ganhar velocidade e, quando estiver chegando na marca dos 50 metros, aperte X para virar, treine bastante até saber o ponto exato para virar.

Comandos Gerais

Direcional ..... Não é usado em nenhum evento
○ ou □ repetidamente ..... Correr, Nadar ou Acrescentar Força

Eventos de Nado

X ou ▲ ..... Virar

Eventos de Pulo

X ou ▲ segurado ..... Mudar ângulo do pulo (solte para pular)

Eventos de Arremesso

X ou ▲ segurado ..... Mudar ângulo do arremesso (solte para arremessar)

PLAYSTATION			
INTERNATIONAL TRACK & FIELD			
KONAMI		CD	
ESPORTES OLÍMPICOS		1 A 4 JOGADORES	
GRÁFICO	89	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	79	DIFICULDADE	80
EF. SONOROS	88	ORIGINALIDADE	83
DIVERSÃO	92	CLAS. FINAL	87

CRÍTICA

Game bem divertido, prato cheio para quem curte games de esporte.

RYO E ROBERT ESTÃO DE VOLTA ENFRENTANDO NOVOS INIMIGOS

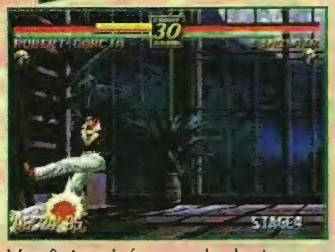
No CD, os chefões Wyler e Sinclair já estão disponíveis sem a necessidade de truque.

Com o Ultimate K.O. não tem nem dó nem piedade, é vitória direto.

Art of Fighting 1 e 2 são conhecidos por serem inovadores, mas agora na terceira versão do game as coisas são diferentes. The Path of the Warrior não tem muita coisa diferente dos outros games, nada muito original. Os únicos lutadores já conhecidos são Ryo Sakazaki e Robert Garcia, os novatos são Rody Birts, Kasumi Todoh, Wang Koh San, Lenny Creston, Karman Cole, Jin Fuha e os chefões Sinclair e Wyler, que não eram selecionáveis na versão Arcade.

Os gráficos do game ficaram muito bons e a animação é quase perfeita, o motivo é que a SNK usou pela primeira vez a tecnologia Motion Capture. O som é muito bom, mas não está no nível dos outros games da SNK, como The King of Fighters 95, Samurai Shodown 3 e Real Bout Fatal Fury. A jogabilidade foi um pouco prejudicada pelo ritmo lento das lutas, os lutadores caem com facilidade e ficam um tempão no chão, além disso alguns movimentos, apesar de simples, não saem com muita facilidade.

Esta terceira versão é apenas boa, os caras da SNK deveriam ter caprichado mais em um jogo que carrega o nome "Art of Fighting".



Você também pode bater no inimigo caido.

A história continua bobinha e mal traduzida.

Dicas

Mesmo se você estiver caído, segure A, B ou C para encher o ki. Se você estiver encostado no canto e apanhando igual um condenado, derrube o inimigo com ← + C, ataque-o no chão com ↘ + A ou B e saia do canto. Os combos funcionam bem contra quase todos os inimigos, use-os constantemente.

Comandos

A	Soco
B	Chute
C	Arremesso
D	Provocação
A, B ou C segurado	Encher ki
→→	Correr
←←	Recuar
↘ rapidamente	Esquiva

NEO GEO CD				
ART OF FIGHTING 3 THE PATH OF THE WARRIOR				
SNK		CD		
LUTA		1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	88	JOGABILIDADE		85
MÚSICA	87	DIFICULDADE		78
EF. SONOROS	87	ORIGINALIDADE		79
DIVERSÃO	85	CLAS. FINAL		85
CRÍTICA				
O game ficou legal, mas não há nada muito novo.				

Obs.: os Super Death Blows só podem ser acionados com o seu personagem piscando e com mais de 3/4 da barra de ki. Os golpes especiais gastam ki. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito inverta os comandos.

Wyler

Ataques Radicais

Accost Kick: ← + B

Combos

→ + A, → + A, → + C
→ + B, → + B

Golpes Especiais

Lead Shoulder: → ← → + A
Blackout: ↓ ↘ → + A
Orbit Toss: ↓ ↑ + A

Super Death Blow

Wyler não possui Super Death Blow

Ryo Sakazaki

Ataques Radicais

Step Back Smacker: A + B
Wind Shear Kick: ← + B
Kakukyakushou: → → + B
Triangle Jump: B (no canto da tela no ar)
Straight Low Punch: ↘ ↘ + A
Hi Mawashi Geri: → ← + BC
Ategeri: B + C
Tsurubeutchi: ↑ + A (agachado)

Combos

→ + A, → + A, → + C, → + C
→ + B, → + B
↘ + B, C

Golpes Especiais

Breath of the Tiger: ↓ ↘ → + A ou C
Flaming Tiger Attack: ↓ ↙ ← + A (com o oponente caído)
Haoh Sho Ko Ken: → ← ↙ ↓ ↘ → + C
Thresher Punch: → ← → + A
Legs of Flying Heat: ↙ → + B
Tiger Blast: → ↓ ↘ + A ou C

Super Death Blow

Dance of Mayhem: → ← ↙ ↓ ↘ → solte o direcional + B

Wang Koh San

Ataques Radicais

Divine Wrath Blast: A + B
Head Thrust Crush: ↘ + C
Hakujatoshin: ← + A
Utankyaku: ← + B
Satankyaku: B + C
Ifuuou: ↙ + B
Tobojiri Attack: A + B (no ar)
Haigo Tenda: → ← + AC
Zutosshin: ↘ + C
Sweep: ↓ + B (após o Zutosshin)
Sempuushin: → + AB
Head Run: → + B (após o Sempuushin)
Kobokushou: → + A (após o Sempuushin)
Tikatsutotsu: → → + A

Combos

→ + A, → + B, → + B
→ + A, → + B, → + C

Golpes Especiais

Flying-Stone Head Butt: → ↓ ↘ + A
Landmine Butt Blast: ↓ ↓ + A
Invincible Storm Warrior Blast: ← ↙ ↓ ↘ → + B

Super Death Blow

Super-Secret Wild Slapper: ← → → + C

Robert Garcia

Ataques Radicais

Back Blow: ← + A
Burning Knuckle: A + B
Jumping Heel: ↑ + B (agachado)

Combos

→ + A, → + A, → + C, → + B
← + B, ← + B, ← + B,
↘ + B, B, B

Golpes Especiais

Ryu Geki Ken: ↓ ↘ → + A ou C
Haoh Sho Ko Ken: → ← ↙ ↓ ↘ → + C
Great Spirit Kick: → ← → + B
Legs of Flying Heat: ↙ → + B
Dragon God Kick: ↓ ↙ ← + B (no ar)
Dragon Fang: → ↓ ↘ + A ou C

Super Death Blow

Dance of Mayhem: → ← ↙ ↓ ↘ → solte o direcional + B

Sinclair

Ataques Radicais

Switch Back Sword: ← + B
Turning Stab: ← + AB
Turning Edge: ← + A

Combos

→ + A, → + A, ← + B
→ + A, → + A, B

Golpes Especiais

Vision Cutter: → ← → + A
Revolving Sword Slicer: ↓ ↙ ← + A
Diving Sword: ↓ ↑ + A

Super Death Blow

Hyper Aura Slicer: → ← ↙ ↓ ↘ → + A

Rody Birts

Ataques Radicais

Rapid Rod: A + B
Overswing: ← + A
Dodge Knee Kick: ← + B (contra golpes médios)
Stunt Low Kick: ↙ + B

Combos

→ + A, → + B
→ + A, → + A, → + C
→ + A, → + A, → + B, → + B

Golpes Especiais

Revolving Rodster: ↓ ↘ → + A ou C
Middle Impact T&T: ↓ ↘ → + B
Deception Impact 1-2: → ← → + A (perto do oponente)

Super Death Blow

Hyper Ton Fa: → ← → ← → + C

Karman Cole

Ataques Radicais

Straight Dodge: ← + AC
Highpoint Heel: ← + B
Cut Straight: ← + A (contra golpes altos e médios)
Dodge Kick: ← + BC
Standing Back Knuckle: A + B
Throttle Knuckle: ↘ + A (quando o oponente cair)

Combos

→ + A, → + A, → + B
A + B, → + A
← + B, B

Golpes Especiais

Heftygar Shutosu Agriffe: ↓ ↙ ← → + A (com o oponente caído)
Gebartigar Fustricht von Oben: ↓ ↘ → + B
Quick Under Straight: → ← → + A
Quick Back Knuckle: → ← → + B

Super Death Blow

Aufeinander Folgerte Bürfe: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + C

Kasumi Todoh

Ataques Radicais

Double Punch Bomber: → → + A
Soushou Soutotsukyaku: ← + B (após o Double Punch Bomber)
Kusanagi: ↓ + B (após o Double Punch Bomber)
Flying Spear: → → + B
Satsuken Inda: ← + A (contra golpes altos)
Sasshou Inshuu: ← + A (contra golpes médios)
Tsuyubarai: A (durante a esquiva)
Gousen: A + B
Shiranami: ← + B

Combos

→ + A, → + A, → + C
→ + A, → + B

Golpes Especiais

Todoh Multi-Layer Crunch: ↓ ↘ → + A
Todoh Lightning Blast: ↓ ↙ ← + A

Super Death Blow

Todoh Secret Press Slam: ← → ↘ ↓ ↙ ← + A

Jin Fuha

Ataques Radicais

Split Kick Slamdown: A + B
Fuha Twister Kick: → → + B
Body Chop: ← + A
Sokutaigeki: ← + B
Headbutt: → → + A
Double Jump: ↖ ou ↑ ou ↗ (no ar)
Tentchuuraku: ↑ ↓ + A (com o oponente caído)

Combos

→ + A, → + A, → + C
→ + A, → + B
→ + B, → + B

Golpes Especiais

Flowing Shadow Hurt: ↓ ↘ → + A
Wind Guillotine: ↓ ↙ ← + A
Wild Bull Gore: → ← ↙ ↓ ↘ → + C
Ninja Concealer: ↓ ↙ ← + B

Super Death Blow

War God Soar: ↓ ↓ + C

Lenny Creston

Ataques Radicais

Low Somersault: ← ou ↖ + B
Chest Pump: → → + B
Impact to Bump: A (após o Chest Pump)
Bush Impact: → → + A
Over Swing Short: ← + AB
Over Swing Long: ← + A

Combos

→ + A, → + A, → + C
→ + A, → + B
→ + A, → + A, ← + B

Golpes Especiais

Flick Shot: ↓ ↘ → + A
Whip Lash: → ← → + A
4 Swish Rave: ↓ ↙ ← + A

Super Death Blow

Freak Break: → ← ↙ ↓ ↘ → + C

Movimentos Iguais para Todos

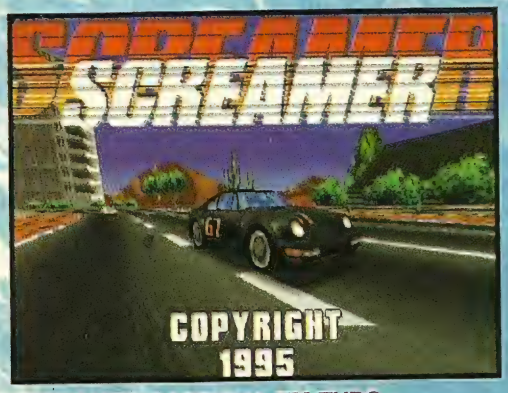
↘ + A ou B	Ataque baixo
↘ + A ou B	Acerta o inimigo caído
← + C	Derruba inimigo perto
→ + C	Arremesar inimigo perto

MULTI MÍDIA

Aqui estamos nós mais uma vez mostrando alguns dos jogos que estão rodando em nossos computadores. Este mês vamos correr em carros super velozes com SCREAMER, um jogo que lembra muito o consagrado Ridge Racer. E depois vamos saciar nossa sede de violência com QUAKE, um jogo esperado há mais de um ano, dos mesmos fabricantes de DOOM.

Agora vamos conhecer mais sobre eles...

RIDGE RACER TINHA HELICÓPTERO
SCREAMER TEM JUMBO...



SCREAMER CAPRICHA EM TUDO, INCLUSIVE NA ABERTURA

Você, que acompanha o que acontece nos videogames já deve ter visto jogos de corrida excelentes: Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Sega Rally, Daytona, Wipeout e outros.

No PC, o único jogo que permitia dirigirmos um carro (sem ser um SIMULADOR, com todos aqueles detalhes) era The Need For Speed, que tambem não era exclusivo, tendo saído para videogames.

Agora o PC conseguiu lançar um game S-E-N-C-A-C-I-O-N-A-L de corrida. E não é um simulador como tantos outros que já sairam (Nascar, Indycar, World Circuit, etc) é um de corrida com pura diversão: SCREAMER.

A Virgin Interactive Entertainment lançou este game que deixa qualquer videogame com inveja.

Algumas pistas parecem com o Ridge Racer, outras com Sega Rally, mas o melhor é que o jogo tem JOGABILIDADE, sendo super agradável de ser jogado.

Para o jogo ficar ainda melhor a Virgin determinou que os

QUEM FALOU QUE BATER NÃO TEM GRAÇA ???

VOCÊ PODE CORRER COM VISÃO INTERNA OU EXTERNA

EXISTEM 3 PISTAS NORMAIS E ALGUMAS "SECRETAS"

COMO VOCÊ PODE VER NÃO FALTAM OPÇÕES PARA CARROS...

programadores não deixassem nenhum detalhe fora do jogo. Assim, Screamer é um dos poucos jogos onde o piloto pode ver tudo que precisa para fazer uma corrida: velocidade, marcha, posição, voltas, mapa da pista, posição dos adversários e outros detalhes que são o toque final, como por exemplo poder colocar um CD de música e escolher no CD-Player do carro qual a faixa que você vai ouvir durante a prova. Pode ir atrás que o jogo vale a pena...

VOCÊ PODE ATÉ ESCOLHER A FAIXA DO CD PARA TOCAR

EQUIPAMENTO NECESSÁRIO

486 - 8 Mb RAM - DRIVE CD-ROM 2X - PLACA DE SOM - DOS/WIN95 - JOYSTICK - PLACA VL-BUS OU PCI

RECOMENDAMOS: PENTIUM 100 - 16 Mb RAM - CD-ROM 4X

QUAKE - O INÍCIO DE UMA NOVA ERA ?

BYE BYE DOOM... WELLCOME QUAKE !

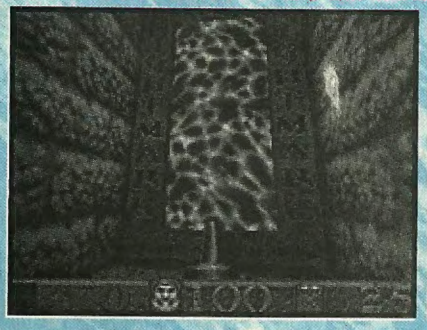
Doom...
Quem nunca ouviu este nome ?
Apenas os mortos e os Marcianos...
Qualquer pessoa que tenha chegado perto de um videogame ou computador já deve ter passado alguns instantes (ou horas) jogando uma partidinha de Doom...
Mas a partir de agora Doom será apenas um marco na história dos games porque acaba de ser lançado QUAKE, a continuação de Doom.

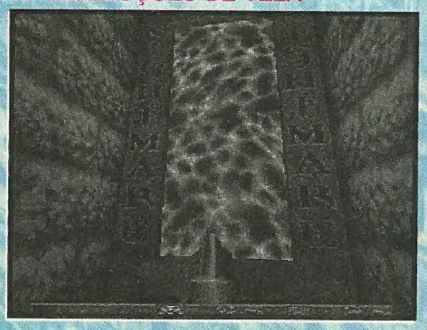
Bem, seria melhor dizer: acaba de ser lançada a versão BETA FINAL de Quake...
A versão shareware (com apenas 4 episódios) pode ser encontrada ma Internet e nas BBSs de todo o Brasil e promete deixar várias pessoas sem dormir apenas para jogar Quake...

WOLFSTEIN 3D - O COMEÇO DE TUDO

Caso você não saiba, Doom começou a ser criado quando foi lançado o jogo Wolfstein 3D, o primeiro jogo a usar a

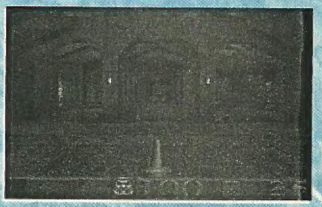
QUAKE PODE SER JOGADO EM VÁRIAS RESOLUÇÕES DE TELA

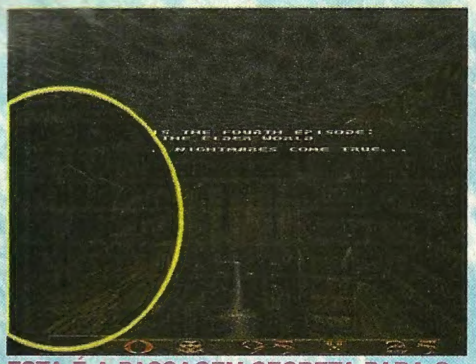




EXISTE UM NÍVEL SECRETO EM QUAKE: NIGHTMARE DESCUBRA AQUI COMO CHEGAR A ELE...

AQUI É ONDE O JOGO COMEÇA... ESCOLHA A DIFICULDADE...





ESTA É A PASSAGEM SECRETA PARA O NÍVEL NIGHTMARE

visão de 1ª pessoa. E de lá prá cá muita coisa aconteceu...

Com certeza a mais importante foi DOOM. Doom foi feito pelos mesmos programadores de Wolf3D. A diferença é que em Doom usaram uma forma especial de jogo que permitia a criação de mundo virtuais com vários planos, monstros assustadores e armas poderosíssimas.

O sucesso de Doom se deve a vários fatores, principalmente:

1 - A venda do jogo era pelo sistema de Shareware, onde qualquer pessoa podia pegar o jogo gratuitamente e instalar no seu HD. Se gostasse do jogo (e quem não gostou ?) poderia receber mais fases pagando uma pequena taxa de registro. Milhões de cópias foram registradas.

2 - O jogo podia ser jogado em rede ou modem, colocando um inimigo que possuia uma inteligencia impossível de ser criada: um ser HUMANO. Imagine a sensação de matar alguem e ficar gozando da cara dele...

3 - O jogo criava um mundo virtual, dando a impressão de você estar realmente dentro do jogo, através dos gráficos, das músicas e dos efeitos sonoros.

4 - Fases novas (chamadas de WADS) poderiam ser colocadas no jogo aumentando o interesse, pois sempre existiam novas fases.

5 - Era muito fácil começar a jogar e muito difícil de parar...

Tudo isto contribuiu para que Doom se tornasse o sucesso que foi.

Depois veio Doom II (muito mais difícil) e um montão de CLONES...Todo mundo percebeu que Doom era um fenômeno. Assim, todas as softwarehouses decidiram lançar jogos parecidos com Doom. Ou melhor no ESTILO DOOM... LucasArts, Origin, Acclaim, todo mundo decidiu lançar um jogo que parecia com Doom. Mas a ID não estava parada. Estava preparando o sucessor de Doom. E eles prometiam que Quake seria para Doom o que Doom foi para Wolfstein 3D...E parece que eles conseguiram... Quake é fantástico, sensacional, majestoso e um montão de outros adjetivos...

O jogo foi melhorado na parte gráfica podendo ir até 1280 por 1024 pixels ! Lembre-se que Doom e seus clones funcionavam em 320 por 200...

O jogo agora requer muito mais inteligencia que violência. Não que a violência esteja ausente, mas agora será preciso PENSAR mais que ATIRAR...

Existem muitas fases secretas, muitos lugares escondidos e muitos monstros para matar. basta dar uma olhada nas fotos ai ao lado... Só para ter uma idéia do nível de segredos o jogo tem uma grau de dificüldade chamado NIGHTMARE e para entrar nele você precia achar a passagem secreta... Se você não conseguiu achar ainda anote como fazer para encontrá-la: Em qualquer dificuldade vá para a entrada do 4 episódio. Caia pela água e quando você estiver escorregando volte para trás um pouco...

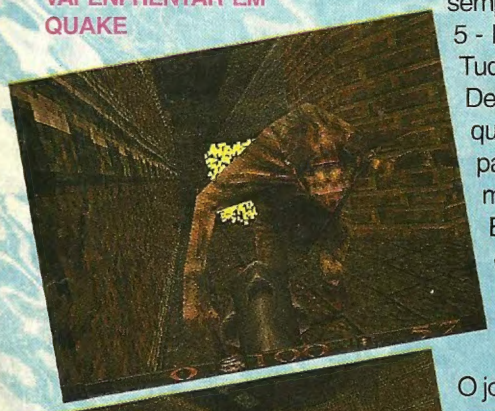
Se você fizer tudo certo vai cair em uma pequena passagem de madeira. Basta seguir por ela e entrar na fase Nightmare.

Use as fotos que estão nestas páginas para facilitar as coisas...

Até o próximo mê com mais novidades...

Inté lá !!!

VEJA ALGUNS DOS MONSTROS QUE VOCÊ VAI ENFRENTAR EM QUAKE



COMO ROUBAR EM QUAKE

*Quake modificou um pouco a forma de entrar os códigos. Agora, para entrar uma das senhas você deve apertar a tecla **TIL** (~) para que o console apareça na tela. Será nele que você deve digitar as senhas.*

Agora mãos a obra para conseguir passar daquelas partes mais difíceis...

Anote os códigos:

GOD	*God mode ou seja: você fica IMORTAL*
IMPULSE 9	*Armas, munição, chaves, etc.*
MAP E#M#	*Salta para a fase #*
NOTARGET	*Os inimigos não poderão ver você*
NOCLIP	*Modo gasparzinho*
FLY	*Você pode voar com as teclas D e C*
GIVE #	*Da a arma #*
GIVE S #	*Da # balas para a shotgun*
GIVE C #	*Da # carga para a bateria*
GIVE R #	*Da # munições para o rocket*
GIVE N #	*Da # balas para nail gun*

EQUIPAMENTO NECESSÁRIO

486DX4 - 8 Mb RAM (modo DOS) ou 16 Mb RAM (Win95)
DRIVE CD-ROM 2X - PLACA DE SOM - JOYSTICK
PLACA VL-BUS OU PCI
RECOMENDAMOS:
PENTIUM 100 - 16 Mb RAM - CD-ROM 4X

Uma entrevista com o Cavaleiro de Cisne?!?
Uma continuação do Arquivo X?
Quadrinhos esdrúxulos ?!?
Uma mesa redonda com a galera de Street Figther entrevistada pelo Space Ghost?
Só na
Olha a Frente!
Era só o que faltava!!!
Numa banca perto de você! Revista é a melhor diversão!

PROGAMES

Agosto, mês do cachorro louco!
Venha enlouquecer em uma das lojas PROGAMES com os últimos lançamentos em games, consoles, cards e multimídia. Se você está babando, passe em uma das 50 lojas PROGAMES e confira.

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep. 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Av. João XXIII, 272 s/lj. - Tel. (011) 918-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA- R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Rui Barbosa, 374 Tel. (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 130-L.428 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

PERNAMBUCO
RECIFE
BOA VIAGEM - R. Maria Carolina, 205 -Loja 8

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plínio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 -Loja 3- Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699